

VMAX Rayquaza VMAX **320**

FLIEßENDER ANGRIFF

Fähigkeit: Azurpuls
Einmal während deines Zuges kannst du deine Handkarten auf deinen Ablagestapel legen und 3 Karten ziehen.

Dyna-Detonation 20x
Du kannst beliebig viele Basis-Energien oder beliebig viele Basis-Energien von diesem Pokémon auf deinen Ablagestapel legen. Diese Attacke fügt für jede auf diese Weise abgelegte Karte 20 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

VMAX-Regel Wenn dein Pokémon-VMAX kampfunfähig ist, nimmt dein Gegner 3 Präriekarten.

BASIS Gengar & Mimigma GX **240**

TAG TEAM

Poltergeist 50x
Dein Gegner zeigt dir seine Handkarten. Diese Attacke fügt 50 Schadenspunkte mal der Anzahl der Trainerkarten zu, die du dort findest.

Spukhaus GX
Dein Gegner kann während seines nächsten Zuges keine Karten von unter Hand ziehen. Wenn in diesem Pokémon mindestens 1 extra Energie anhängt, ist zusätzlich zu den Karten dieser Attacke jedes zweite Spielzeug im Deck des Gegners auf seinem Hand hat, für den Rest des Zuges nicht nutzbar (GX-Energie verbrauchen).

Schwäche: x2 Resistenz: -20 Rückzug:

Regel für TAG TEAMS Wenn dein TAG TEAM kampfunfähig ist, nimmt dein Gegner 3 Präriekarten auf die Hand.

BASIS Pikachu & Zekrom GX **240**

TAG TEAM

Mächtiger Blitz 150
Durchsuche dein Deck nach bis zu 3 -Energiekarten und lege sie an 1 deiner Pokémon an. Jede anschließend dein Deck.

Doppel-Blitzschlag GX 200
Wenn in diesem Pokémon mindestens 3 extra -Energien anhängen und zusätzlich zu den Karten dieser Attacke, 10 Energiekarten an der Bank dieses Gegners 100 Schadenspunkte zu. Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank nicht an.

Schwäche: x2 Resistenz: -20 Rückzug:

Regel für TAG TEAMS Wenn dein TAG TEAM kampfunfähig ist, nimmt dein Gegner 3 Präriekarten auf die Hand.

BASIS Celebi & Bisafloer GX **270**

TAG TEAM

Pollengefahr 50
Das aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verbrannt, verwirrt und vergiftet.

Solarstrahl 150

Immergrün GX 180
Halte allen Schaden bei diesem Pokémon. Wenn in diesem Pokémon mindestens 1 extra -Energie anhängt, ist zusätzlich zu den Karten dieser Attacke, mache alle Karten aus dem Ablagestapel in dein Deck, die kein Energie-Symbol (GX-Energie verbrauchen).

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

Regel für TAG TEAMS Wenn dein TAG TEAM kampfunfähig ist, nimmt dein Gegner 3 Präriekarten auf die Hand.

PHASE 1 Blitza GX **200**

Elektrokugel 30
Diese Attacke fügt 1 Pokémon auf der Bank deines Gegners 30 Schadenspunkte zu. (Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank nicht an.)

Kopf-Blitz 110

Schneller Lauf GX 110
Verhindere während des nächsten Zuges deines Gegners alle Effekte von Attacken, einschließlich Pokéball, die diesem Pokémon zugeführt werden. (Du kannst kein Spielzeug (GX-Energie verbrauchen).

Schwäche: x2 Resistenz: -20 Rückzug:

Regel für Pokémon-GX Wenn dein Pokémon-GX kampfunfähig ist, nimmt dein Gegner 3 Präriekarten auf die Hand.

BASIS Pikachu V **200**

Pika-Antrieb 200
Während deines nächsten Zuges kann dieses Pokémon nicht angreifen.

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

V-Regel Wenn dein Pokémon-V kampfunfähig ist, nimmt dein Gegner 2 Präriekarten.

BASIS Schabelle & Maskito GX **260**

TAG TEAM

Jet-Schlag 30
Diese Attacke fügt 1 Pokémon auf der Bank deines Gegners 30 Schadenspunkte zu. (Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank nicht an.)

Elegante Sohle 190
Während deines nächsten Zuges beträgt der Grundschaden der Attacke Elegante Sohle dieses Pokémon 60 Schadenspunkte.

Bestienspiel GX 50
Wenn ein Pokémon deines Gegners durch Schaden dieser Attacke kampfunfähig wird, nimmt 1 Präriekarte mehr. Wenn in diesem Pokémon mindestens 7 extra Energie anhängt, ist zusätzlich zu den Karten dieser Attacke, nimmt dein Gegner 3 Präriekarten mehr. (Du kannst kein Spielzeug (GX-Energie verbrauchen).

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

Regel für TAG TEAMS Wenn dein TAG TEAM kampfunfähig ist, nimmt dein Gegner 3 Präriekarten auf die Hand.

PHASE 1 Mantidea GX **210**

Blumenvorrat 40
Lege 2 Basis-Energiekarten aus deinem Ablagestapel beliebig an deine Pokémon an.

Solar Klinge 120
Mache 30 Schadenspunkte bei diesem Pokémon.

Chlorosense GX 50x
Diese Attacke fügt 30 Schadenspunkte mal der Anzahl der in diesem Pokémon anhängenden -Energien zu. (Du kannst kein Spielzeug (GX-Energie verbrauchen).

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

Regel für Pokémon-GX Wenn dein Pokémon-GX kampfunfähig ist, nimmt dein Gegner 3 Präriekarten auf die Hand.

VMAX Pikachu VMAX **310**

Schweifladung 30
Lege bis zu 3 -Energiekarten aus deinem Ablagestapel an 1 deiner Pokémon an.

Giga-Donner 250

Schwäche: x2 Resistenz: Rückzug:

VMAX-Regel Wenn dein Pokémon-VMAX kampfunfähig ist, nimmt dein Gegner 3 Präriekarten.

Zacian V **KP 220**

Durchbohrender Schlag 40
Wende die Energie von diesem Pokémon auf deinen Ablagestapel. Wenn du das machst, ziehe 3 Karten.

Gigantenhieb 100+
Wende die Energie von diesem Pokémon auf deinen Ablagestapel. Wenn du diese Attacke nutzt, fügt das Pokémon deinem Gegner 160 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche x2 | Resistenz -30 | Rückzug

V-Regel! Wenn dein Pokémon V kämpft, nimmt dein Gegner 1 Prestige.

© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten.

Shardrigo **KP 120**

Vergeltung 40+
Wenn mindestens 1 deiner Pokémon während des letzten Zuges deines Gegners durch Schaden einer Attacke der Pokémon deines Gegners kampfunfähig wurde, legt diese Attacke 120 Schadenspunkte mehr zu.

Drachenklaue 120

Schwäche | Resistenz -30 | Rückzug

V-Regel! Wenn dein Pokémon V kämpft, nimmt dein Gegner 1 Prestige.

© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten.

Uhr Arktos **KP 120**

Fähigkeit: Gefühlskalter Ansturm
Wenn du dieses Pokémon während deines Zuges an deiner Hand auf deine Bank legst, kannst du für 2 Energiekarten aus deiner Hand an dieses Pokémon anlegen.

Psilaser
Legs die Energie von diesem Pokémon auf deinen Ablagestapel. Diese Attacke fügt 1 Pokémon deines Gegners 120 Schadenspunkte zu. (Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank nicht an.)

Schwäche x2 | Resistenz -30 | Rückzug

V-Regel! Wenn dein Pokémon V kämpft, nimmt dein Gegner 1 Prestige.

© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten.

Lunastein **KP 90**

Kreiszug
Legs 1 Karte aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel. Wenn du das machst, ziehe 3 Karten.

Mondkinese 30+
Diese Attacke fügt für jede an dieses Pokémon angelegte Energie 10 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche x2 | Resistenz -30 | Rückzug

V-Regel! Wenn dein Pokémon V kämpft, nimmt dein Gegner 1 Prestige.

© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten.

Mew **KP 60**

Fähigkeit: Geheimnisvoller Schweiß
Einmal während deines Zuges, wenn dieses Pokémon in der Aktiven Position ist, kannst du dir die obersten 6 Karten deines Decks anschauen. 1 Itemkarte, die du dort findest, deinem Gegner zeigen und auf deine Hand nehmen. Mische die anderen Karten zurück in dein Deck.

Psychoschuss 30

Schwäche x2 | Resistenz -30 | Rückzug

V-Regel! Wenn dein Pokémon V kämpft, nimmt dein Gegner 1 Prestige.

© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten.

Lumineon V **KP 170**

Fähigkeit: Luminöses Zeichen
Wenn du dieses Pokémon während deines Zuges an deiner Hand auf deine Bank legst, kannst du dein Deck nach 1 Unterstützerkarte durchsuchen. Als dein Gegner zeigt und sie auf deine Hand nehmen, mische anschließend dein Deck.

Aquarückkehr 120
Mische dieses Pokémon und alle angelegte Karten in dein Deck.

Schwäche x2 | Resistenz -30 | Rückzug

V-Regel! Wenn dein Pokémon V kämpft, nimmt dein Gegner 1 Prestige.

© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten.

Haui-Viscogon V **KP 220**

Rutschpartie 60
Wenn dein Gegner versucht ein aktives Pokémon gegen 1 Pokémon auf deiner Bank zu setzen.

Rollende Schale 140
Wenn du das erhabene Logo dieses Gegners während dieses Pokémon durch Anlegen 10 Schadenspunkte auf dein Ablagestapel legst, wende Schwäche und Resistenz nicht an.

Schwäche | Resistenz -30 | Rückzug

V-Regel! Wenn dein Pokémon V kämpft, nimmt dein Gegner 1 Prestige.

© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten.

Flunkifer V **KP 200**

Schmollschlag 30
Wird 1 Münze. Legs bei Kopf 1 Energie vom Aktiven Pokémon deines Gegners auf deinen Ablagestapel.

Zubeißen 100
Legs 1 zufällige Karte aus der Hand deines Gegners auf deinen Ablagestapel.

Schwäche x2 | Resistenz -30 | Rückzug

V-Regel! Wenn dein Pokémon V kämpft, nimmt dein Gegner 1 Prestige.

© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten.

Pamomamo EX **KP 300**

Stromtritt 60

Blitztreffer
Legs 2 Energie von diesem Pokémon auf deinen Ablagestapel. Diese Attacke fügt 1 Pokémon deines Gegners 220 Schadenspunkte zu. (Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank nicht an.)

Schwäche x2 | Resistenz -30 | Rückzug

V-Regel! Wenn dein Pokémon V kämpft, nimmt dein Gegner 1 Prestige.

© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten.

TRAINER Unterstützer

Serena



Wähle 1:

- Lege bis zu 3 Karten aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel. (Du musst mindestens 1 Karte auf deinen Ablagestapel legen.) Wenn du das machst, ziehe so lange Karten, bis du 5 Karten auf deiner Hand hast.
- Tausche 1 Pokémon-Va auf der Bank deines Gegners gegen sein Aktives Pokémon aus.

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützerkarte spielen.

Illust. Ken Sugimori
 164/195

TRAINER Unterstützer

Roy



Du kannst diese Karte nur spielen, wenn mindestens 1 deiner Pokémon während des letzten Zuges deines Gegners kampfunfähig wurde.

Lege 1 Basis-Energiekarte aus deinem Ablagestapel an 1 deiner Pokémon an. Wenn du das machst, durchsuche dein Deck nach 1 Karte und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützerkarte spielen.

Illust. Hideo Ohnuma
 140/159

TRAINER Unterstützer

Serena



Wähle 1:

- Lege bis zu 3 Karten aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel. (Du musst mindestens 1 Karte auf deinen Ablagestapel legen.) Wenn du das machst, ziehe so lange Karten, bis du 5 Karten auf deiner Hand hast.
- Tausche 1 Pokémon-Va auf der Bank deines Gegners gegen sein Aktives Pokémon aus.

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützerkarte spielen.

Illust. Ken Sugimori
 164/195

TRAINER Unterstützer

Arbeiterin



Ziehe 3 Karten. Lege 1 Stadionkarte im Spiel auf den Ablagestapel.

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützerkarte spielen.

Illust. Shinsuke Sakurai
 167/195

Unterstützer **TRAINER**

Salaria



Durchsuche dein Deck nach bis zu 2 Basis-Energiekarten und lege sie an 1 deiner Pokémon an. Mische anschließend dein Deck. Während dieses Zuges können deine Pokémon nicht angreifen. (Dies schließt Pokémon ein, die während dieses Zuges ins Spiel gebracht werden.)

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützerkarte spielen.

Illust. Katsuyuki
 188/197

TRAINER Unterstützer

Bills Analyse



Schau dir die obersten 7 Karten deines Decks an. Du kannst bis zu 2 Trainerkarten, die du dort findest, deinem Gegner zeigen und auf deine Hand nehmen. Mische die anderen Karten zurück in dein Deck.

Du kannst während deines Zuges (bevor du angreifst) nur 1 Unterstützerkarte spielen.

Illust. Naoki Saito
 133/181

TRAINER Unterstützer

Prof. Laven



Nimm bis zu 3 Pokémon, bei denen „Hisui“ zum Namen gehört, aus deinem Ablagestapel auf deine Hand.

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützerkarte spielen.

Illust. Ken Sugimori
 162/195

TRAINER Unterstützer

Frida



Schau dir die obersten 7 Karten deines Decks an. Du kannst beliebig viele ♣-Pokémon und ♣-Energiekarten, die du dort findest, deinem Gegner zeigen und auf deine Hand nehmen. Mische die anderen Karten zurück in dein Deck.

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützerkarte spielen.

Illust. Ken Sugimori
 102/195

TRAINER Unterstützer

Xenia



Durchsuche dein Deck nach bis zu 2 ♠-Karten (Prisma-Stern-Karten), zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Du kannst während deines Zuges (bevor du angreifst) nur 1 Unterstützerkarte spielen.

Illust. Megumi Mizuno
 132/168

TRAINER

Unterstützer

Siegfried



Durchsuche dein Deck nach bis zu 3 ♣-Pokémon, zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Illust. Ken Sugimori

159/195

Du kannst während deines Zuges nur 1 Unterstützertkarte spielen.

©2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

TRAINER Item

Unbekanntes Fossil 60



Spieler diese Karte, als ob sie ein Basis-Pokémon mit 60 KP wäre. Du kannst diese Karte jederzeit während deines Zuges aus dem Spiel nehmen und auf deinen Ablagestapel legen.

Diese Karte kann sich nicht zurückziehen.

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

Illustration: Ken Sugimori
© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten. Pokémon, Pokémon TCG und Pokémon TCG Online sind eingetragene Marken der Nintendo Game Freak LLC.

TRAINER Item

Schmetterhammer



Wurf 1 Münze. Lege bei Kopf 1 Energie von 1 Pokémon deines Gegners auf seinen Ablagestapel.

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

Illustration: Ken Sugimori
© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten. Pokémon, Pokémon TCG und Pokémon TCG Online sind eingetragene Marken der Nintendo Game Freak LLC.

TRAINER Item

Rettungsbox



Nimm bis zu 2 Pokémon, jedes mit 90 oder weniger KP, aus deinem Ablagestapel auf deine Hand.

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

Illustration: Ken Sugimori
© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten. Pokémon, Pokémon TCG und Pokémon TCG Online sind eingetragene Marken der Nintendo Game Freak LLC.

TRAINER Item

Sonderbonbon



Wähle 1 deiner Basis-Pokémon im Spiel. Wenn du eine Phase-2-Karte auf deiner Hand hast, die sich aus jenem Pokémon entwickelt, lege sie auf das Basis-Pokémon, um es zu entwickeln und Phase 1 zu überspringen. Du kannst diese Karte nicht während deines ersten Zuges oder für ein Basis-Pokémon, das während dieses Zuges ins Spiel gebracht wurde, verwenden.

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

Illustration: Ken Sugimori
© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten. Pokémon, Pokémon TCG und Pokémon TCG Online sind eingetragene Marken der Nintendo Game Freak LLC.

TRAINER Item

Nirgendwo-Sauger



Du kannst diese Karte nur verwenden, wenn du eine andere Karte aus deiner Hand ins Nirgendwo legst.

Wähle 1 Pokémon-Ausrüstung, die an ein beliebiges Pokémon angelegt ist, oder 1 beliebige Stadionkarte im Spiel und lege sie ins Nirgendwo.

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

Illustration: Ken Sugimori
© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten. Pokémon, Pokémon TCG und Pokémon TCG Online sind eingetragene Marken der Nintendo Game Freak LLC.

TRAINER Item

Energiesuche



Durchsuche dein Deck nach 1 Basis-Energiekarte, zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

Illustration: Ken Sugimori
© 2013 Pokémon. Alle Rechte vorbehalten. Pokémon, Pokémon TCG und Pokémon TCG Online sind eingetragene Marken der Nintendo Game Freak LLC.

Item

...on im Spiel. Wenn du
...er Hand hast, die sich
...ckelt, lege sie auf das
...wickeln und Phase I zu
...ie Karte nicht während
...ür ein Basis-Pokémon,
...s Spiel gebracht wurde.

...hrend deines Zuges beliebig
...en spielen.

Illustration: GAMES FREAK

TRAINER Item

Regenbogenpinsel

Wähle 1 Energiekarte, die an 1 deiner Pokémon angelegt ist. Durchsuche dein Deck nach 1 Basis-Energiekarte und tausche sie gegen jene Karte aus. Mische die erste Energiekarte in dein Deck.

Du kannst während deines Zuges (bevor du angreiffst) beliebig viele Itemkarten spielen.

Illustration: Taka Yoshida
147/168
©2013 Pokémon

TRAINER Item

Energie-Umschalter

Verschiebe 1 Basis-Energie von 1 deiner Pokémon auf 1 anderes deiner Pokémon.

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

Illustration: Toyoko Beach
129/159
©2013 Pokémon/ Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Item

...enden, wenn du eine
...s Nirgendwo legst.

...die an ein beliebiges
...beliebige Stadionkarte
...dwo.

...nd deines Zuges beliebig
...spielen.

Illustration: GAMES FREAK

TRAINER Item

Tausch

Tausche dein Aktives Pokémon gegen 1 Pokémon auf deiner Bank aus.

Du kannst während deines Zuges (bevor du angreiffst) beliebig viele Itemkarten spielen.

Illustration: Ryo Ueda
132/149
©2013 Pokémon

TRAINER Item

Richterpfeife

Wähle 1 aus:

- Ziehe 1 Karte.
- Nimm 1 Richter-Karte aus deinem Ablagestapel auf deine Hand.

Du kannst während deines Zuges (bevor du angreiffst) beliebig viele Itemkarten spielen.

Illustration: Ayaka Kashiwa
146/181
©2013 Pokémon

Item

...Basis-Energiekarte,
...nimm sie auf deine
...Deck.

...deines Zuges beliebig

TRAINER Item

Energiesuche

Durchsuche dein Deck nach 1 Basis-Energiekarte, zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

Illustration: Studio Bora Inc.
128/159
©2013 Pokémon/ Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Item

Wähle 1 Pokémon im Spiel. Wenn du diese Karte nicht während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

© 2013 Pokémon/Nintendo/ Creatures/GAME FREAK

TRAINER Item

Regenbogenpinsel

Wähle 1 Energiekarte, die an 1 deiner Pokémon angelegt ist. Durchsuche dein Deck nach 1 Basis-Energiekarte und tausche sie gegen jene Karte aus. Mische die erste Energiekarte in dein Deck.

Du kannst während deines Zuges (bevor du angreiffst) beliebig viele Itemkarten spielen.

Wahl: Tada Yoshida
147/159

© 2013 Pokémon/Nintendo/ Creatures/GAME FREAK

TRAINER Item

Energie-Umschalter

Verschiebe 1 Basis-Energie von 1 deiner Pokémon auf 1 anderes deiner Pokémon.

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

Wahl: Tada Yoshida
129/159

© 2013 Pokémon/Nintendo/ Creatures/GAME FREAK

Item

Stadionkarte

Verwenden, wenn du eine Stadionkarte in dein Ablagestapel legst.

Wähle 1 beliebige Stadionkarte aus deinem Ablagestapel und lege sie auf deine Hand.

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

© 2013 Pokémon/Nintendo/ Creatures/GAME FREAK

TRAINER Item

Tausch

Tausche dein Aktives Pokémon gegen 1 Pokémon auf deiner Bank aus.

Du kannst während deines Zuges (bevor du angreiffst) beliebig viele Itemkarten spielen.

Wahl: Aya Ueda
132/149

© 2013 Pokémon/Nintendo/ Creatures/GAME FREAK

TRAINER Item

Richterpeife

Wähle 1 aus:

- Ziehe 1 Karte.
- Nimm 1 Richter-Karte aus deinem Ablagestapel auf deine Hand.

Du kannst während deines Zuges (bevor du angreiffst) beliebig viele Itemkarten spielen.

Wahl: Aya Ueda
146/181

© 2013 Pokémon/Nintendo/ Creatures/GAME FREAK

TRAINER Item

Energiesuche

Durchsuche dein Deck nach 1 Basis-Energiekarte, zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

Wahl: Studio Bore Inc.
128/159

© 2013 Pokémon/Nintendo/ Creatures/GAME FREAK

Item

Wähle 1 Basis-Energiekarte, nimm sie auf deine Hand und lege sie auf dein Deck.

Du kannst während deines Zuges beliebig viele Itemkarten spielen.

© 2013 Pokémon/Nintendo/ Creatures/GAME FREAK

BASIS Resladero **HP 80**

Verlockung
Ziehe 2 Karten.

Akrobatik **30+**
Wirf 2 Münzen. Diese Attacke fügt 20 Schadenspunkte mehr pro Kopf zu.

Schwäche: $\times 2$ / Resistenz: -30 / Rückzug

Blatt: **022/195**

BASIS Wolly **HP 70**

Rollender Walzer **30x**
Wirf so lange 1 Münze, bis zum ersten Mal das Ergebnis Zahl kommt. Diese Attacke fügt 30 Schadenspunkte pro Kopf zu.

Schwäche: $\times 2$ / Resistenz / Rückzug

Blatt: **023/195**

Sein stark gelocktes Fell hat eine sehr polierende Wirkung. Selbst eine Klippe hinunter zu fallen macht ihm nichts aus.

BASIS Geronimat **HP 70**

Draufspringen **10+**
Wirf 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 30 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: $\times 2$ / Resistenz: -30 / Rückzug

Blatt: **024/195**

Obwohl sein Aussehen dem eines Kaktus ähnelt, ist es sehr heißblütig und nutzt jede Gelegenheit, zum Kaktusmenschen mit dem Eltonn, um seine Stärke unter Beweis zu stellen.

BASIS Venuflibis **HP 90**

Schwärender Speichel
Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verbrannt und vergiftet.

Anbinden **40**
Während des nächsten Zuges deines Gegners kann sich das Verteidigende Pokémon nicht zurückziehen.

Schwäche: $\times 2$ / Resistenz / Rückzug

Blatt: **022/195**

Kleineres als ein Kameleon in Stumpfen. Lockt Beute mit seinem süßlichem Speichel an und schluckt sie dann.

BASIS Phanpy **HP 80**

Zurückschlagen **10+**
Wirf 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 20 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: $\times 2$ / Resistenz / Rückzug

Blatt: **021/195**

Trotz seiner geringen Größe ist es stark. Es kann einen Erwachsenen mühelos auf dem Rücken tragen.

BASIS Barschwa **HP 30**

Aufstieg
Durchsuche dein Deck nach 1 Karte, die sich aus diesem Pokémon entwickelt, und lege sie auf dieses Pokémon, um es zu entwickeln. Mische anschließend dein Deck.

Platscher **10**

Schwäche: $\times 2$ / Resistenz / Rückzug

Blatt: **023/195**

Wird manchmal beim Aussteigen aus dem Wasser und landet im Meer, obwohl seine erdennützliche Lebensweise hat das Interesse des Fischers an ihm geweckt.

BASIS Fynx **HP 60**

Führen
Durchsuche dein Deck nach 1 Unterstützungskarte, zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Glühende Kohlen **10**

Schwäche: $\times 2$ / Resistenz / Rückzug

Blatt: **025/195**

Anstelle eines Schwaks kaut es unterwegs auf einem Zweig herum. Es schreckt Gegner ab, indem es über seine Ohren heiße Luft ausstößt.

BASIS Fukano **HP 90**

Flackern **10**

Ramme **20**

Schwäche: $\times 2$ / Resistenz / Rückzug

Blatt: **019/195**

Es ist von Natur aus tapfer und vertrauenswürdig und schaut nach vor Gegnern nicht zurück, die größer und stärker sind als es selbst.

BASIS Flamiau **HP 70**

Nagen **10**

Repressalie **20x**
Diese Attacke fügt für jede Schadensmarke auf diesem Pokémon 20 Schadenspunkte zu.

Schwäche: $\times 2$ / Resistenz / Rückzug

Blatt: **020/195**

Es erweckt beim Fall zweier perle. Wo es nicht wieder erweckt, um sie zu erwecken, sondern es Brand, um sein altes Haar wieder zu erwecken.

BASIS Karnimani **70**

Nr. 104. Schwebendes Pokémon. Größe: 0,3 m. Gewicht: 3,3 kg

Regenplatscher **20**

Schwäche: **Wasser** x2 / Resistenz: / Rückzug: **Wasser**

Wird von: **Wasser**

021/199

BASIS Menki **60**

Nr. 008. Schwebendes Pokémon. Größe: 0,3 m. Gewicht: 3,0 kg

Affenprügel **30**
Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 10 Schadenspunkte zu.

Schwäche: **Wasser** x2 / Resistenz: / Rückzug: **Wasser**

Wird von: **Wasser**

021/199

BASIS Fukano **90**

Nr. 008. Wildes Pokémon. Größe: 0,7 m. Gewicht: 13,0 kg

Flackern **10**

Ramme **20**

Schwäche: **Wasser** x2 / Resistenz: / Rückzug: **Wasser**

Wird von: **Wasser**

021/199

PHASE 1 Garados **180**

Nr. 016. Vulkan-Pokémon. Größe: 6,5 m. Gewicht: 235,0 kg

Rachesturm **80+**
Wenn du mehr verbleibende Preiskarten hast als dein Gegner, fügt diese Attacke 100 Schadenspunkte mehr zu.

Berserkerwut **200**
Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 50 Schadenspunkte zu.

Schwäche: **Wasser** x2 / Resistenz: / Rückzug: **Wasser**

Wird von: **Wasser**

021/199

BASIS Entei **120**

Nr. 244. Vulkan-Pokémon. Größe: 2,1 m. Gewicht: 198,0 kg

Fähigkeit: Explosiver Hitzespurt
Wenn an dieses Pokémon mindestens 1 **Wasser**-Energie angelegt ist, hat es keine Rückzugskosten.

Klauenschlitzer **90**

Schwäche: **Wasser** x2 / Resistenz: / Rückzug: **Wasser**

Wird von: **Wasser**

021/199

BASIS Riolu **70**

Nr. 0447. Wellenreit-Pokémon. Größe: 0,7 m. Gewicht: 20,2 kg

Boxschlag **10**

Fußkick **20**

Schwäche: **Wasser** x2 / Resistenz: / Rückzug: **Wasser**

Wird von: **Wasser**

021/199

BASIS Larvitar **70**

Nr. 016. Fels-Pokémon. Größe: 0,6 m. Gewicht: 12,0 kg

Doppelstich **10x**
Wirf 2 Münzen. Diese Attacke fügt 10 Schadenspunkte pro Kopf zu.

Schwäche: **Wasser** x2 / Resistenz: / Rückzug: **Wasser**

Wird von: **Wasser**

021/199

PHASE 1 Pupitar **90**

Nr. 0247. Hartknoten-Pokémon. Größe: 1,2 m. Gewicht: 152,0 kg

Abrupter Kopfstoß **50**

Schwäche: **Wasser** x2 / Resistenz: / Rückzug: **Wasser**

Wird von: **Wasser**

021/199

BASIS Sichlor **80**

Nr. 0123. Mauer-Pokémon. Größe: 1,5 m. Gewicht: 50,0 kg

Agilität **10**
Wirf 1 Münze. Verhindere den Schaden durch und alle Effekte von Attacken, die diesem Pokémon zugefügt werden.

Zerschneider **20**

Schwäche: **Wasser** x2 / Resistenz: / Rückzug: **Wasser**

Wird von: **Wasser**

021/199

BASIC Magnetilo **HP 60** ⚡



Nr. 1041 Magnetil-Pokémon Größe: 0,3 m, Gewicht: 3,5 kg

Ramme 10

Geschwindigkeitsball 20

Schwäche: ⚡ x2 / Resistenz: / Rückzug: *

Illustration: Shirogane

Sein wunderbares Zitterfeld ist in Wirklichkeit eine Warnung. Wer in sein Revier eindringt, wird gnadenlos von ihm gepöckelt.

150/195

©2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC Dartiri **HP 40** ★



Nr. 661 Aderkäfer-Pokémon Größe: 0,3 m, Gewicht: 1,1 kg

Pikser 10

Schwäche: ⚡ x2 / Resistenz: -30 / Rückzug: *

Illustration: Shirogane

Sein wunderbares Zitterfeld ist in Wirklichkeit eine Warnung. Wer in sein Revier eindringt, wird gnadenlos von ihm gepöckelt.

150/195

©2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Traunmagil **HP 90** ⚡

Entwickelt sich aus Traunfugil



Nr. 429 Magisch-Pokémon Größe: 0,8 m, Gewicht: 4,4 kg

Fähigkeit: Magische Vergeltung
Wenn dieses Pokémon volle KP hat und durch Schaden einer Attacke von Pokémon deines Gegners kampfunfähig wird, lege 8 Schadensmarken auf das Angreifende Pokémon.

Schaurige Stimme
Legt 2 Schadensmarken auf jedes Pokémon deines Gegners.

Schwäche: ⚡ x2 / Resistenz: -30 / Rückzug: *

Illustration: Mizuho

Die Kriecher im Inneren dieses Pokémon sind so empfindlich für Schall, dass sie durch die Schwingungen von Stimmen kampfunfähig werden können.

150/195

©2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC Chaneira **HP 110** ★



Nr. 0112 Insekten-Pokémon Größe: 1,1 m, Gewicht: 34,6 kg

Klaps 40

Eierkullern 60*

Wirf so lange 1 Münze, bis sie Zahl zeigt. Diese Attacke fügt 60 Schadenspunkte pro Kopf zu.

Schwäche: ⚡ x2 / Resistenz: / Rückzug: **

Illustration: Mizuho

Chaneira bewegt sich behutsam, damit sein Flügel nicht zerbricht. Es kann jedoch sehr schnell davonlaufen.

144/198

©2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC Geronimatz **HP 70** ★



Nr. 627 Adlerkäfer-Pokémon Größe: 0,5 m, Gewicht: 10,5 kg

Draufspringen 10+

Wirf 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 30 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: ⚡ x2 / Resistenz: -30 / Rückzug: *

Illustration: Mizuho

Obwohl sein Aussehen dem eines Kükens gleicht, ist es sehr heißblütig und nutzt jede Gelegenheit zum Kräftemessen mit den Eltern, um seine Stärke unter Beweis zu stellen.

148/195

©2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Tauboga **HP 60** ★

Entsteht aus Taubai



Nr. 017 Vogel-Pokémon Größe: 1,1 m, Gewicht: 30,0 kg

Fähigkeit: Luftpost
Einmal während deines Zuges (bevor du angreifst) kannst du dir die obersten 2 Karten deines Decks anschauen und 1 von ihnen auf deine Hand nehmen. Lege die andere Karte unter dein Deck.

Windstoß 30

Schwäche: ⚡ x2 / Resistenz: -20 / Rückzug: *

Illustration: Mizuho

Die Krallen von Taubogas Füßen sind sehr ausgeprägt. Es kann mit einem Chisel zu seinem Nest im 100 km Entfernung fliegen.

123/181

©2013 Pokémon

BASIC Eevee **HP 70** ★



Nr. 133 Evolution-Pokémon HT 1' WT 14,3 kg

Vee-Search
Search your deck for up to 3 Pokémon V, reveal them, and put them into your hand. Then, shuffle your deck.

Stampede 20

Schwäche: ⚡ x2 / Resistenz: / Rückzug: *

Illustration: Mizuho

Thanks to its unstable genetic makeup, this special Pokémon can take many different possible evolutions.

125/203

©2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC Pikachu **HP 70** ⚡



Nr. 025 Maus-Pokémon Größe: 0,4 m, Gewicht: 6,0 kg

Pika-Schlag 20+

Wenn deiner Dedenne während deines letzten Zuges Dedo-Kurzschluss eingeschlagen hat, fügt diese Attacke 180 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: ⚡ x2 / Resistenz: / Rückzug: *

Illustration: Shirogane

Je stärker die Elektrizität ist, die Pikachu produziert, desto weicher und elastischer sind seine Backentaschen.

040/195

©2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Elezard **HP 120** ⚡

Entwickelt sich aus Eguana



Nr. 695 Generatoren-Pokémon Größe: 1,0 m, Gewicht: 21,0 kg

Statischer Schock 30

Stromstoß 150

Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 50 Schadenspunkte zu.

Schwäche: ⚡ x2 / Resistenz: / Rückzug: *

Illustration: Mizuho

Es wurde in einem Wüstengebiet, das vor langer Zeit unterging, sehr reaktiviert. Zusammen mit dem von dort stammenden Gunguis, es in die Galar-Region.

050/195

©2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Ignivor HP 80

Nr. 636 Tackel-Pokémon Größe: 3,1 m Gewicht: 28,3 kg

Glühende Kohlen 20

Schwäche $\times 2$ Resistenzen Rückzug

Blatt, Stein

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Riolu HP 70

Nr. 647 Weisungs-Pokémon Größe: 0,7 m Gewicht: 23,3 kg

Offenlegung 10

Der Schaden dieser Attacke wird durch Resistenz nicht verändert.

Schwäche $\times 2$ Resistenzen Rückzug

Blatt, Stein

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Nockchan HP 90

Nr. 107 Puffball-Pokémon Größe: 1,4 m Gewicht: 55,2 kg

Fluchtschlag 30

Du kannst dieses Pokémon gegen 1 Pokémon auf deiner Bank austauschen.

Magnum-Schlag 70

Schwäche $\times 2$ Resistenzen Rückzug

Blatt, Feuer

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Myrapla HP 50

Nr. 044 Schnecken-Pokémon Größe: 0,5 m Gewicht: 3,4 kg

Wohl fühlen

Ziehe 1 Karte.

Zertrampeln 10

Schwäche $\times 2$ Resistenzen Rückzug

Blatt, Wasser

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Viscora HP 60

Nr. 704 Schnecken-Pokémon Größe: 0,3 m Gewicht: 2,8 kg

Tackle 10

Schmelzen 30

Schwäche Resistenzen Rückzug

Blatt, Wasser

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Gallopa HP 100

Nr. 078 Feuerfled-Pokémon Größe: 1,7 m Gewicht: 95,0 kg

Sengende Flammen 20

Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verbrannt.

Agilität 60

Wirf 1 Münze. Verhindere bei Kopf während des nächsten Zuges deines Gegners alle Effekte von Attacken, einschließlich Schaden, die diesem Pokémon zugefügt werden.

Schwäche $\times 2$ Resistenzen Rückzug

Blatt, Feuer

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Shaymin HP 70

Nr. 892 Dankbeken-Pokémon Größe: 0,4 m Gewicht: 3,2 kg

Blumen sammeln

Mische bis zu 2 Energiekarten aus deinem Ablagestapel in dein Deck.

Rückwärtskick 30

Schwäche $\times 2$ Resistenzen Rückzug

Blatt, Wasser

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Sheinux HP 60

Nr. 403 Flacker-Pokémon Größe: 0,5 m Gewicht: 9,5 kg

Rückwärtskick 20

Schwäche $\times 2$ Resistenzen Rückzug

Blatt, Wasser

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Garstella HP 60

Nr. 747 Quall-Stern-Pokémon Größe: 0,4 m Gewicht: 8,0 kg

Giftstachel

Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt vergiftet.

Schwäche $\times 2$ Resistenzen Rückzug

Blatt, Wasser

© 2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Zacian** **KP 130**



Nr. 896. Kröniger Pokémon. Größe: 2,8 m. Gewicht: 333,0 kg.

Heerschar 20+
Diese Attacke fügt für jedes Pokémon auf deiner Bank 10 Schadenspunkte mehr zu. Der Schaden dieser Attacke wird durch Schwäche oder Effekte auf dem Aktiven Pokémon deines Gegners nicht verändert.

Schertschneide 100

Schwäche: ×2 | Resistenz: -30 | Rückzug: *

Illust: Yusaku Kurokawa
© 2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 2 **Stolloss** **KP 180**

Entwickelt sich aus Strolzak



Nr. 398. Eispanzer-Pokémon. Größe: 2,1 m. Gewicht: 360,0 kg.

Konterdruck 90
Wenn diesem Pokémon während des nächsten Zuges deines Gegners durch eine Attacke Schaden zugefügt wird (auch wenn dieses Pokémon dadurch kampfunfähig wird), lege der Höhe des diesem Pokémon zugefügten Schadens entsprechend Schadensmarken auf das Angreifende Pokémon.

Schwerer Einschlag 180

Schwäche: ×2 | Resistenz: -30 | Rückzug: *

Illust: GOSSAN
© 2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Ferkuli** **KP 70**



Nr. 6015. Schwimm-Pokémon. Größe: 0,5 m. Gewicht: 10,4 kg.

Säuselstimme 20
Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verwirrt.

Schwäche: ×2 | Resistenz: | Rückzug: *

Illust: Tomokazu Kameya
© 2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 2 **Dragoran** **KP 160**

Entwickelt sich aus Drago



Nr. 149. Drachen-Pokémon. Größe: 2,2 m. Gewicht: 210,0 kg.

Fähigkeit: Schnellruf
Einmal während deines Zuges (bevor du angreifst) kannst du dein Deck nach 1 Unterstützerkarte durchsuchen, sie deinem Gegner zeigen und auf deine Hand nehmen. Mische anschließend dein Deck.

Drachenklaue 120

Schwäche: ×2 | Resistenz: | Rückzug: *

Illust: Naoyo Kimura
© 2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 2 **Dragoran** **KP 160**

Entwickelt sich aus Drago



Nr. 149. Drachen-Pokémon. Größe: 2,2 m. Gewicht: 210,0 kg.

Drachenklaue 80

Energiesturm 180
Durchsuche dein Deck nach bis zu 3 Basis-Energiekarten und lege sie beliebig an deine Pokémon an. Mische anschließend dein Deck.

Schwäche: | Resistenz: | Rückzug: *

Illust: Naoyo Kimura
© 2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Voltolos** **KP 110**



Nr. 6642. Toppedo-Pokémon. Größe: 1,5 m. Gewicht: 63,0 kg.

Fähigkeit: Widriges Wetter
Solange dieses Pokémon in der Aktiven Position ist, verhindere allen Schaden, der den Pokémon auf deiner Bank durch Attacken von Pokémon deines Gegners zugefügt wird.

Gigantischer Blitz 140
Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 90 Schadenspunkte zu.

Schwäche: ×2 | Resistenz: | Rückzug: *

Illust: GOSSAN
© 2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Bubungus** **KP 50**



Nr. 755. Lumenstein-Pokémon. Größe: 0,2 m. Gewicht: 1,5 kg.

Schlafspore 10
Das Aktive Pokémon deines Gegners schläft jetzt.

Schwäche: ×2 | Resistenz: | Rückzug: *

Illust: MPC Film
© 2022 Pokémon

BASIS **Glumanda** **KP 60**



Nr. 004. Echse-Pokémon. Größe: 0,6 m. Gewicht: 6,5 kg.

Waghalsiger Sturmangriff 20
Dieses Pokémon fügt sich selbst 10 Schadenspunkte zu.

Schwäche: ×2 | Resistenz: | Rückzug: *

Illust: MPC Film
© 2022 Pokémon

PHASE 1 **Arkani** **KP 120**

Entsteht aus Pako



Nr. 099. Legende-Pokémon. Größe: 1,9 m. Gewicht: 155,0 kg.

Fähigkeit: Sicherheitsdienst
Solange dieses Pokémon dein Aktives Pokémon ist, werden jedem deiner Pokémon durch Attacken deines Gegners 30 Schadenspunkte weniger zugefügt (nachdem Schwäche und Resistenz verrechnet wurden).

Scharfe Fänge 90

Schwäche: ×2 | Resistenz: | Rückzug: *

Illust: MPC Film
© 2022 Pokémon

BASIS **Strahlendes Simsala** **130** ⚡



Nr. 1031. Drachentyp-Pokémon. Größe: 1,1 m. Gewicht: 50,5 kg.

Fähigkeit: Schmerzhafte Löffel
Einmal während deines Zuges kannst du bis zu 2 Schadensmarken von 1 Pokémon deines Gegners auf 1 anderes seiner Pokémon verschieben.

Gedankenherrscher 20⁺
Diese Attacke legt für jede Karte auf der Hand deines Gegners 20 Schadenspunkte zu.

Schwäche: ×2 | Resistenz: -30 | Rückzug: ⚡

Illust. Run Teate
OFF 136/197

BASIS **Darkrai** **130** ⚡



Nr. 1031. Drachentyp-Pokémon. Größe: 1,1 m. Gewicht: 50,5 kg.

Dunkler Schlummer 20
Das Aktive Pokémon deines Gegners schläft jetzt.

Nachtsturm 120
Verschiebe alle Energien von diesem Pokémon beliebig auf die Pokémon auf deiner Bank.

Schwäche: ×2 | Resistenz: | Rückzug: ⚡

Illust. Run Teate
OFF 136/197

BASIS **Entei** **130** ⚡



Nr. 0244. Vulkan-Pokémon. Größe: 2,1 m. Gewicht: 168,0 kg.

Fähigkeit: Erzwingen
Solange dieses Pokémon in der Aktiven Position ist, fügen die vom Aktiven Pokémon deines Gegners eingesetzten Attacken 20 Schadenspunkte weniger zu (bevor Schwäche und Resistenz verrechnet werden).

Brandball 60⁺
Diese Attacke fügt für jede an dieses Pokémon angelegte ⚡-Energie 20 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: ×2 | Resistenz: | Rückzug: ⚡

Illust. Kenji Imai
OFF 030/197

PHASE 1 **Scherox** **140** ⚡



Nr. 0212. Käfer-Pokémon. Größe: 3,8 m. Gewicht: 118,0 kg.

Strafende Scheren 10⁺
Diese Attacke fügt für jedes Pokémon deines Gegners im Spiel, das eine Fähigkeit hat, 50 Schadenspunkte mehr zu.

Zerschneider 70

Schwäche: ×2 | Resistenz: -30 | Rückzug: ⚡

Illust. Kenji Imai
OFF 141/197

PHASE 2 **Despotar** **180** ⚡



Nr. 0248. Panzer-Pokémon. Größe: 2,0 m. Gewicht: 202,0 kg.

Verheerung 30⁺
Diese Attacke fügt für jedes Pokémon auf der Bank deines Gegners 30 Schadenspunkte mehr zu.

Berg des Grauens 230
Lege die obersten 4 Karten deines Decks auf deinen Ablagestapel.

Schwäche: ×2 | Resistenz: | Rückzug: ⚡

Illust. hnd
OFF 135/193

BASIS **Pikachu** **60** ⚡



Nr. 025. Maus-Pokémon. Größe: 0,4 m. Gewicht: 6,0 kg.

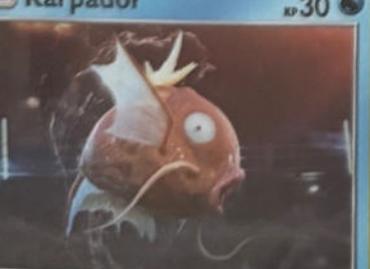
Energiezufuhr
Lege 1 ⚡-Energiekarte aus deinem Ablagestapel an dieses Pokémon an.

Elektroball 30

Schwäche: ×2 | Resistenz: | Rückzug: ⚡

Illust. chibi
OFF 7/15

BASIS **Karpador** **30** ⚡



Nr. 129. Fisch-Pokémon. Größe: 0,9 m. Gewicht: 10,0 kg.

Stillhalten
Heile 10 Schadenspunkte bei diesem Pokémon.

Schwäche: ×2 | Resistenz: | Rückzug: ⚡

Illust. Promotoren
OFF 7/18

BASIS **Enton** **80** ⚡



Nr. 054. Ente-Pokémon. Größe: 0,8 m. Gewicht: 19,6 kg.

Panik 10
Dieses Pokémon ist jetzt verwirrt.

Schwäche: ×2 | Resistenz: | Rückzug: ⚡

Illust. Promotoren
OFF 7/18

BASIS **Schlurp** **100** ⚡



Nr. 108. Schlecker-Pokémon. Größe: 1,2 m. Gewicht: 65,5 kg.

Dauerschlecker 20[×]
Wirf so lang 1 Münze, bis zum ersten Mal das Ergebnis Zahl kommt. Diese Attacke fügt 20 Schadenspunkte pro Kopf zu.

Schwäche: ×2 | Resistenz: | Rückzug: ⚡

Illust. MPC Film
OFF 16/18

PHASE 2 Granforgita **HP 140** Ⓞ

花のつぼみと花の咲きかけ



能力 **Material sammeln**
 Du musst 1 Karte aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel legen, um diese Fähigkeit einzusetzen. Einmal während deines Zuges kannst du 3 Karten ziehen.

能力 **Spezieller Hammer** **90+**
 Wenn an dieses Pokémon mindestens 1 Spezial-Energie angelegt ist, füge diese Attacke 90 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche **×2** | Resistenz | Rückzug

Illust. Kōji Shigeno
 41/149 ★
 ©2017 Pokémon

PHASE 2 Primarene **HP 150** Ⓞ

浮い声の魔法使い



Nr. 710. 100% Fuchs-Pokémon. Größe: 1,8 m. Gewicht: 41,6 kg.

能力 **Säuselstimme** **30**
 Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verwirrt.

能力 **Schaumserenade** **100**
 Heile 30 Schadenspunkte bei diesem Pokémon.

Schwäche **×2** | Resistenz | Rückzug

Illust. Kōji Shigeno
 41/149 ★
 ©2017 Pokémon

PHASE 2 Bandelby **HP 60** ♡

花のつぼみと花の咲きかけ



Nr. 743. Hummelfliege-Pokémon. Größe: 0,2 m. Gewicht: 0,3 kg.

能力 **Heilender Pollen**
 Einmal während deines Zuges (bevor du angreiffst) kannst du 20 Schadenspunkte bei 1 deiner Pokémon heilen.

能力 **Feenbrise** **30**

Schwäche **×2** | Resistenz **-20** | Rückzug

Illust. Kōji Shigeno
 52/149 ★
 ©2017 Pokémon

PHASE 1 Aolavulnora **HP 110** Ⓞ

浮い声の魔法使い



Nr. 038. Fuchs-Pokémon. Größe: 1,1 m. Gewicht: 19,9 kg.

能力 **Klare Barriere**
 Verhindere alle Effekte von Attacken, einschließlich Schaden, die diesem Pokémon durch Pokémon-GX oder Pokémon-EX deines Gegners zugefügt werden.

能力 **Aurorastrahl** **80**

Schwäche **×2** | Resistenz | Rückzug

Illust. Mihoko Arino
 28/147 ★
 ©2017 Pokémon

BASIC Eevee **HP 60** Ⓞ



Nr. 133. Evolutions-Pokémon. HT: 1,00". WT: 14,3 lbs.

能力 **Curiosity**
 Your opponent reveals their hand.

能力 **Spin Tackle** **30**
 Flip a coin. If tails, this Pokémon does 10 damage to itself.

weakness **×2** | resistance | retreat

Illust. Kōji Shigeno
 48/68 ★
 ©2017 Pokémon

1進化 サンダース **HP 110** ⚡

電気のつぼみ



全国図鑑No.0135. 100%のポケモン。高さ: 0,8m。重さ: 24,0kg。

能力 **ちよくげきだん**
 相手のポケモン1匹に、30ダメージ。【ベンチは弱点・抵抗力を計算しない。】

能力 **とうしのいかずち** **90+**
 相手のバトルポケモンが「ポケモンEX・V」なら、90ダメージ追加。

弱点 **×2** | 抵抗力 | じける

Illust. Shigeo Koyama
 135/165 ★
 ©2017 Pokémon/Nintendo/ Creatures GAME FREAK

1進化 ブースター **HP 130** 🔥

炎のつぼみ



全国図鑑No.0136. 100%のポケモン。高さ: 0,9m。重さ: 33,0kg。

能力 **はかいび** **30**
 コインを1回投げオモテなら、相手のバトルポケモンについているエネルギーを1個減らして、トラッシュする。

能力 **とうしのもうか** **90+**
 相手のバトルポケモンが「ポケモンEX・V」なら、90ダメージ追加。

弱点 **×2** | 抵抗力 | じける

Illust. Eryon Moriyama
 5/26 136/163 ★
 ©2017 Pokémon/Nintendo/ Creatures GAME FREAK

1進化 ガラガラ **HP 120** Ⓞ

氷のつぼみ



全国図鑑No.0106. 100%のポケモン。高さ: 1,17m。重さ: 45,0kg。

能力 **ポーンスロー** **30**
 相手のベンチポケモン1匹にも、30ダメージ。【ベンチは弱点・抵抗力を計算しない。】

能力 **そこぞから** **120**
 次の自分の番、このポケモンはワザが使えない。

弱点 **×2** | 抵抗力 | じける

Illust. Shigeo Koyama
 5/26 105/165 ★
 ©2017 Pokémon/Nintendo/ Creatures GAME FREAK

BASIC **Monozyto** **HP 40**

Nr. 372 Zellen-Pokémon Größe: 0,3 m Gewicht: 3,0 kg

Ramme **20**

Schwäche: $\times 2$ | Resistenz: -30 | Rückzug: *

Illustration: Satoru Nishio

©2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Mitodos** **HP 70**

Nr. 578 Zellen-Pokémon Größe: 0,6 m Gewicht: 8,0 kg

Zellenspeer **20**

Lege 2 Schadensmarken auf 1 Pokémon auf der Bank deines Gegners.

Schwäche: $\times 2$ | Resistenz: -30 | Rückzug: **

Illustration: Ryo Uehara

©2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 2 **Guardivoir** **HP 150**

Nr. 782 Übermüde Pokémon Größe: 1,8 m Gewicht: 48,4 kg

Fähigkeit: Finesse

Du musst 1 Karte aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel legen, um diese Fähigkeit einzusetzen. Einmal während deines Zuges kannst du 2 Karten ziehen.

Magischer Schuss **120**

Schwäche: $\times 2$ | Resistenz: | Rückzug: **

Illustration: Mitsuhiro Arita

©2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC **Ekans** **HP 60**

Nr. 023 Schlange-Pokémon HT: 6'07" WT: 15,2 lbs

Wrap **10**

Flip a coin. If heads, discard an Energy from your opponent's Active Pokémon.

Schwäche: $\times 2$ | Resistenz: | Retreat: *

Illustration: Satoru Nishio

©2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC **Koffing** **HP 60**

Nr. 109 Poison Gas Pokémon HT: 2'00" WT: 2,2 lbs

Tackle **20**

Schwäche: $\times 2$ | Resistenz: | Retreat: *

Illustration: Satoru Nishio

©2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC **Traumato** **HP 70**

Nr. 096 Hyrrose-Pokémon Größe: 1,0 m Gewicht: 32,4 kg

Psychieb **10**

Hypnotischer Strahl **20**

Das Aktive Pokémon deines Gegners schläft jetzt.

Schwäche: $\times 2$ | Resistenz: -30 | Rückzug: **

Illustration: Satoru Nishio

©2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC **Lunastein** **HP 90**

Nr. 317 Meteoriten-Pokémon Größe: 1,0 m Gewicht: 168,0 kg

Kreiszug

Lege 1 Karte aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel. Wenn du das machst, ziehe 3 Karten.

Mondkinese **30+**

Diese Attacke fügt für jede an dieses Pokémon angelegte ☾ -Energie 30 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: $\times 2$ | Resistenz: -30 | Rückzug: *

Illustration: Phoenix Star

©2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC **Nebulak** **HP 40**

Nr. 094 Gas-Pokémon Größe: 1,3 m Gewicht: 0,1 kg

Hinterhältiger Fall

Lege 1 Schadensmarke auf das Aktive Pokémon deines Gegners.

Schwäche: $\times 2$ | Resistenz: -30 | Rückzug: *

Illustration: Taka Matsuno

©2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC **Grolldra** **HP 60**

Nr. 883 Magusart-Pokémon Größe: 0,5 m Gewicht: 2,0 kg

Waghalsiger Sturmangriff **30**

Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 10 Schadenspunkte zu.

Schwäche: $\times 2$ | Resistenz: -30 | Rückzug: *

Illustration: Tomohisa Kameiji

©2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Psiaugon** **KP 90**

Entwickelt sich aus Psiau

Nr. 578, Felsjung-Pokémon, Größe: 0,6 m, Gewicht: 8,3 kg

Fähigkeit **Einladende Ohren**
Wenn du dieses Pokémon aus deiner Hand spielst, um 1 deiner Pokémon während deines Zuges zu entwickeln, kannst du dein Deck nach bis zu 2 Unterstützerkarten durchsuchen, sie deinem Gegner zeigen und sie auf deine Hand nehmen. Mische anschließend dein Deck.

Super-Psichlag **80**

Schwäche $\times 2$ / Resistenz -30 / Rückzug \star

Illust. Yusaku Kurosawa
© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Owei** **KP 60**

Nr. 102, Ei-Pokémon, Größe: 0,4 m, Gewicht: 2,5 kg

Mentale Blockade **20**
Wirf 1 Münze. Bei Kopf ist das Aktive Pokémon deines Gegners jetzt paralyisiert.

Schwäche $\times 2$ / Resistenz -30 / Rückzug \star

Illust. Yusaku Kurosawa
© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Kokoweil** **KP 130**

Entwickelt sich aus Owei

Nr. 103, Farnfrucht-Pokémon, Größe: 2,0 m, Gewicht: 100,0 kg

Mächtiger Sturm **20+**
Diese Attacke fügt für jede an alle deine Pokémon angelegte Energie 20 Schadenspunkte zu.

Zertrampeln **100**

Schwäche $\times 2$ / Resistenz -30 / Rückzug \star

Illust. Yusaku Kurosawa
© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 2 **Hypno** **KP 110**

Entwickelt sich aus Traumatt

Nr. 087, Hypnose-Pokémon, Größe: 1,6 m, Gewicht: 75,6 kg

Psyrufl
Durchsuche dein Deck nach bis zu 2 Phase-1-Pokémon und lege sie auf deine Bank. Mische anschließend dein Deck.

Zen-Kopfstoß **90**

Schwäche $\times 2$ / Resistenz -30 / Rückzug \star

Illust. Yusaku Kurosawa
© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Togepi** **KP 50**

Nr. 0175, Zuckerball-Pokémon, Größe: 0,3 m, Gewicht: 1,5 kg

Jammerstimme
Wähle 1 zufällige Karte aus der Hand deines Gegners. Dein Gegner zeigt dir jene Karte und mischt sie in sein Deck.

Rolltackle **20**

Schwäche $\times 2$ / Resistenz / Rückzug \star

Illust. Naotsugu Yoshida
© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 2 **Togekiss** **KP 150**

Entwickelt sich aus Togepi

Nr. 0468, jubelnden Pokémon, Größe: 1,5 m, Gewicht: 38,0 kg

Fähigkeit **Kostbares Geschenk**
Einmal am Ende deines Zuges (nachdem du angegriffen hast) kannst du diese Fähigkeit einsetzen. Ziehe so lange Karten, bis du 8 Karten auf deiner Hand hast.

Kraftwirbel **110**
Verschiebe 1 Energie von diesem Pokémon auf 1 Pokémon auf deiner Bank.

Schwäche $\times 2$ / Resistenz / Rückzug

Illust. Cocco Nishida
© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Phandra** **KP 90**

Entwickelt sich aus Grolindra

Nr. 886, Betrüger-Pokémon, Größe: 1,4 m, Gewicht: 11,0 kg

Spukschuss **40**

Schwäche $\times 2$ / Resistenz -30 / Rückzug \star

Illust. Yusaku Kurosawa
© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Nebulak** **KP 50**

Nr. 092, Gas-Pokémon, Größe: 1,3 m, Gewicht: 0,1 kg

Schlafimpuls **10**
Wirf 1 Münze. Bei Kopf schläft das Aktive Pokémon deines Gegners jetzt.

Schwäche $\times 2$ / Resistenz -30 / Rückzug \star

Illust. Akatsuki Nishino
© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Psiana** **KP 110**

Entwickelt sich aus Evoli

Nr. 0176, Jucken-Pokémon, Größe: 0,8 m, Gewicht: 26,5 kg

Psycho-Ansturm **30+**
Diese Attacke fügt für jede Schadensmarke auf dem Aktiven Pokémon deines Gegners 10 Schadenspunkte mehr zu.

Mentale Blockade **60**
Wirf 1 Münze. Bei Kopf ist das Aktive Pokémon deines Gegners jetzt paralyisiert.

Schwäche $\times 2$ / Resistenz -30 / Rückzug \star

Illust. Cocco Nishida
© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Girafarig KP 90

Nr. 203 Langhals-Pokémon Größe: 1,5 m Gewicht: 41,5 kg

Zweifachzug
Ziehe 2 Karten.

Psystrahl 30
Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verwirrt.

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug

Illust. Mitsu Nishio
067/159

Sein Schweiß hat ein eigenes Gehirn. Achtung! Kommt du ihm zu nahe, kann es dich riechen und beißen.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Pygraulon KP 60

Nr. 605 Graps-Pokémon Größe: 0,5 m Gewicht: 9,0 kg

Kopfnuss 20

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug

Illust. Shigenori Hagihira
079/195

Wenn es in der Nähe ist, beginnen Fernseher zu flackern und fremdartige Landschaften zu zeigen. Diese stellen angeblich seine Heimat dar.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Palimpalim KP 70

Nr. 258 Windspiel-Pokémon Größe: 0,6 m Gewicht: 1,0 kg

Verträumter Klang
Wenn während des nächsten Zuges deines Gegners 1 Energiekarte aus der Hand deines Gegners an das Verteidigende Pokémon angelegt wird, schläft jenes Pokémon.

Herunterhängen 30

Schwäche $\times 2$ Resistenz -30 Rückzug

Illust. Naoyuki Kimura
074/195

Es setzt Ultraschallwellen frei, während es sich vom Wind über große Distanzen tragen lässt.

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Vulpix** **KP 60**



Nr. 0043. Fuchs-Pokémon. Größe: 0,6 m. Gewicht: 9,9 kg

Glühen 10

Konfustrahl 20
Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verwirrt.

Schwäche x2 / Resistenz / Rückzug

Illustration: Shigeru Miyamoto

Man soll sich gut verstecken, wenn man wach ist. Schwach ist man, wenn man das Pulver des Feuers, das sich nicht leicht warm an.

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Vulnona** **KP 110**

Entwickelt sich aus Vulpix



Nr. 008. Fuchs-Pokémon. Größe: 1,1 m. Gewicht: 19,9 kg

Hypnotischer Blick
Das Aktive Pokémon deines Gegners schläft jetzt.

Sengender Atem 120
Während deines nächsten Zuges kann dieses Pokémon nicht angreifen.

Schwäche x2 / Resistenz / Rückzug

Illustration: Shigeru Miyamoto

Man sagt, es lebe 1.000 Jahre und jedem seiner Schwerts wohnt übernatürliche Kräfte inne.

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Vulnona** **KP 120**

Entwickelt sich aus Vulpix



Nr. 008. Fuchs-Pokémon. Größe: 1,1 m. Gewicht: 19,9 kg

Fähigkeit **Weg des neuschweifigen Fuchses**
Die Rückzugskosten jedes deiner Pokémon, an das mindestens 1 -Energie angelegt ist, verringern sich um .

Flammenschweif 60

Schwäche x2 / Resistenz / Rückzug

Illustration: Shigeru Miyamoto

Dieses Pokémon ist intelligent, aber nachsichtig. Wer zum Spaß einen aktiven Schwanz ergreift, kann sich einem tausendjährigen Fuchs erwehren.

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Feurigel** **KP 60**



Nr. 105. Feuerball-Pokémon. Größe: 0,5 m. Gewicht: 7,9 kg

Energie-lader
Durchsuche dein Deck nach bis zu 2 Basis-Energiekarten, zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand. Mache anschließend dein Deck.

Glühende Kohlen 10

Schwäche x2 / Resistenz / Rückzug

Illustration: Shigeru Miyamoto

Dieses angelegte Pokémon aus Japan trifft man immer zusammengeklappt an, doch in seinem Inneren schlummert eine mächtige Feurkraft.

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Igelavar** **KP 90**

Entwickelt sich aus Feurigel



Nr. 156. Vulkan-Pokémon. Größe: 0,9 m. Gewicht: 19,0 kg

Tackle 20

Flackern 40

Schwäche x2 / Resistenz / Rückzug

Illustration: Shigeru Miyamoto

Es besitzt ein wunderbares Fell, das niemals Feuer fängt. Dreht es einem den Rücken zu, ist Vorsicht geboten. Damit signalisiert es, dass es im Begriff ist anzugreifen.

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Fukano** **KP 70**



Nr. 0054. Streifen-Pokémon. Größe: 0,7 m. Gewicht: 19,0 kg

Unermüdliche Flammen 30x
Wirf so lange 1 Münze, bis sie Zahl zeigt. Diese Attacke fügt 30 Schadenspunkte pro Kopf zu.

Schwäche x2 / Resistenz / Rückzug

Illustration: Shigeru Miyamoto

Es ist sehr freundlich und treu. Durch Belien und Belien versucht es, Feinde zu verschrecken.

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Fukano** **KP 90**



Nr. 008. Streifen-Pokémon. Größe: 0,7 m. Gewicht: 19,0 kg

Flackern 10

Ramme 20

Schwäche x2 / Resistenz / Rückzug

Illustration: Shigeru Miyamoto

Es ist von Natur aus tapfer und vertrauenswürdig und schreit auch vor Gegnern nicht zurück. Die grobe und starke sind als es selbst.

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Arkani** **KP 140**

Entwickelt sich aus Fukano



Nr. 059. Legende-Pokémon. Größe: 1,9 m. Gewicht: 155,0 kg

Flammenumhang 30
Lege 1 -Energiekarte aus deinem Ablagestapel an dieses Pokémon an.

Kampf-Tackle 100+
Wenn das Aktive Pokémon deines Gegners ein Pokémon ist, fügt diese Attacke 100 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche x2 / Resistenz / Rückzug

Illustration: Shigeru Miyamoto

Viele Trainer sind davon überzeugt, dass dieses Pokémon innerhalb eines Tages 1000 km zurücklegen kann.

© 2012 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Flamiau** **KP 70**

Nr. 725. Feuerkätzchen-Pokémon. Größe: 0,4 m. Gewicht: 4,3 kg.

Nagen 10

Repressalie 20x
Diese Attacke fügt für jede Schadensmarke auf diesem Pokémon 20 Schadenspunkte zu.

Schwäche x2 | Resistenz | Rückzug

Illust. Natsuki Iida
Es schmeuert sein Fell zwischen drei Jähr. Wenn es tags über schwitzt, ist, steck es in seinen Körper in Brand, um sein älteres Fell zu loszuwerden.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Miezunder** **KP 80**

Entwickelt sich aus Flamiau

Nr. 726. Feuerkätzchen-Pokémon. Größe: 0,7 m. Gewicht: 23,0 kg.

Mutige Krallen 40
Wenn dieses Pokémon während des nächsten Zuges deines Gegners volle KP hat und durch Schaden einer Attacke kampfunfähig wurde, wird dieses Pokémon nicht kampfunfähig und seine verbleibenden KP sind gleich 10.

Glühen 70

Schwäche x2 | Resistenz | Rückzug

Illust. GIDORA
Hat es seine Mahne aufgestellt, bedeutet das, dass es guter Dinge ist. Geht es ihm jedoch schlecht, hängt sie schlaff nach hinten herab.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 2 **Fuego** **KP 170**

Entwickelt sich aus Miezunder

Nr. 727. Feuersieger-Pokémon. Größe: 1,8 m. Gewicht: 83,0 kg.

Geheimattacke
Wähle 1 Attacke einer vorangegangenen Entwicklung dieses Pokémon und setze sie als diese Attacke ein.

Flackerschuss 180
Lege alle Energien von diesem Pokémon auf deinen Ablagestapel.

Schwäche x2 | Resistenz | Rückzug

Illust. Ildaki Ildakawa
Entfernt seine Kampfpose, spürt die Flammen um seine Mahne noch heißer an.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Glumanda** **KP 60**

Nr. 0004. Echsen-Pokémon. Größe: 0,6 m. Gewicht: 8,5 kg.

Hitze-Tackle 30
Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 10 Schadenspunkte zu.

Schwäche x2 | Resistenz | Rückzug

Illust. GDM
Von Geburt an brennt die Flamme auf seiner Schwanzspitze. Sobald sie verglimmt, erlischt auch sein Lebenslicht.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 **Glutexo** **KP 90**

Entwickelt sich aus Glumanda

Nr. 0005. Flammen-Pokémon. Größe: 1,1 m. Gewicht: 19,0 kg.

Hitze-Tackle 70
Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 20 Schadenspunkte zu.

Schwäche x2 | Resistenz | Rückzug

Illust. Ryota Murayama
Steigert es sich in einen Kampf hinein, spuckt es Flammen, die alles in seiner Umgebung niederbrennen.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS **Fynx** **KP 60**

Nr. 653. Fuchs-Pokémon. Größe: 0,4 m. Gewicht: 9,4 kg.

Führen
Durchsuche dein Deck nach 1 Unterstützertkarte, zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Glühende Kohlen 10

Schwäche x2 | Resistenz | Rückzug

Illust. Ryoma Utsukuba
Anstelle eines Snacks kaut es unterwegs auf seinem Zweig herum. Es schreckt Gegner ab, indem es über seine Ohren heiße Luft auslässt.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Krebscorps kp 70

Nr. 311, Wasser-Pokémon, Größe: 0,4 m, Gewicht: 11,3 kg

Aquaknarre 10
Krabbhammer 50

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Illust: DDM
E 028/189

Kopf: Vor Schmelzung über Fließes ist, in dem sie leben, die Pokémon sich daran an sind vermerken. D.h. Schwäche kann bei Nahrung.

BASIS Enton kp 60

Nr. 054, Enton-Pokémon, Größe: 0,8 m, Gewicht: 11,4 kg

Dahindöser
Wirf 1 Münze. Helle bei Kopf 10 Schadenspunkte bei diesem Pokémon.

Ramme 20

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Illust: DDM
E 028/189

Es findet permanent unter Kopf hinter ein. Bei einem Anfall werden seine vorherigen Kräfte gegen seinen Willen erloscht. Ich suche daher nach Wegen, diese Beschwerden zu beseitigen.

PHASE 1 Entoron kp 100

Nr. 055, Enton-Pokémon, Größe: 0,7 m, Gewicht: 10,4 kg

Aquaschneide 50
Mitreißender Tauchgang
Lege das Aktive Pokémon jedes Spielers und alle angelegten Karten auf den Ablagestapel. (Du wählst als Erster ein neues Aktives Pokémon.)

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Illust: otomoni
E 029/189

Dieses Pokémon lebt in sehr fließenden Flüssen. Mit seinen langen Gliedmaßen schwimmt es voller Eleganz durch das Wasser.

BASIS Schneppke kp 60

Nr. 362, Arktis-Pokémon, Größe: 0,7 m, Gewicht: 16,8 kg

Kopfnuss 30
Biss 60

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Illust: otomoni
E 036/159

Schneppke kann nur in besonders kalten Gebieten leben. Selbst bei -100°C lässt es es munter umher.

PHASE 1 Firnontor kp 130

Nr. 362, Arktis-Pokémon, Größe: 1,5 m, Gewicht: 256,5 kg

Großmaul 130+
Wenn du Frida während dieses Zuges aus deiner Hand gespielt hast, fügt diese Attacke 130 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Illust: Scov
E 042/195

Seinen Eiskörper bringt nichts zum Schmelzen, auch Feuer nicht. Es kann Feuchtigkeit in der Luft speichert in Eis verwandeln.

BASIS Galar-Pantimos kp 80

Nr. 122, Insekt-Pokémon, Größe: 1,4 m, Gewicht: 56,8 kg

Klaps 10
Aufspüren
Durchsuche dein Deck nach 1 Itemkarte, zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Illust: Shigenori Nagishi
E 030/159

Es erzeugt mit seinen Sohlen kalte Luft, die am Boden geirrt. Auf dieser Eisschicht übt es den ganzen Tag lang seinen Steppentanz.

PHASE 1 Aranestro kp 120

Nr. 752, Wasserblau-Pokémon, Größe: 1,8 m, Gewicht: 87,0 kg

Ertränkende Blase 20
Wirf 1 Münze. Bei Kopf ist das Aktive Pokémon deines Gegners jetzt paralyisiert und du legst 1 Energie von jenem Pokémon auf den Ablagestapel deines Gegners.

Abrupter Kopfstoß 60

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Illust: DDM
E 048/195

Mit seinem Beinsch verschließt es Wasserblasen, um Beute darin einzuschließen und zu ertränken. Dann verspeist es sie in aller Ruhe.

BASIS Karnimani kp 70

Nr. 158, Großmaul-Pokémon, Größe: 0,8 m, Gewicht: 3,5 kg

Regenplatscher 20

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Illust: Mizu
E 055/264

Seine starken Klauen können alles zerquetschen. Selbst sein Trainer muss sich vor ihm in Acht nehmen.

BASIS Legios **HP 110**

Nr. 0630 Automaten-Pokémon Größe: 1,0 m Gewicht: 6,0 kg

Kopfnuss 20

Waghalsiger Team-Sturmangriff 70+
Wenn sich Legios auf deiner Bank befindet, fügt diese Attacke 90 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: x2 | Resistenz: | Rückzug:

ILLUSTRATION: Tetsuya Nomura
PALM 102/120
© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Mobtiff **HP 60**

Nr. 0662 Insekten-Pokémon Größe: 0,5 m Gewicht: 16,0 kg

Hinterhalt 10+

Wirf 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 20 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: x2 | Resistenz: | Rückzug:

ILLUSTRATION: Tetsuya Nomura
PALM 103/123
© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Mabula **HP 60**

Nr. 726 Larve-Pokémon Größe: 0,4 m Gewicht: 4,4 kg

Elektrisches Signal
Durchsuche dein Deck nach bis zu 2 -Pokémon, zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Korkenzieherhieb 30

Schwäche: x2 | Resistenz: | Rückzug:

ILLUSTRATION: Tetsuya Nomura
PALM 18/214
© 2013 Pokémon

BASIS Kastador **HP 60**

Nr. 597 Dornkröte-Pokémon Größe: 0,5 m Gewicht: 18,0 kg

Dauerrollen 20

Wirf so lang 1 Münze, bis zum ersten Mal das Ergebnis Zahl kommt. Diese Attacke fügt 20 Schadenspunkte pro Kopf zu.

Schwäche: x2 | Resistenz: -20 | Rückzug:

ILLUSTRATION: Shigenori Negishi
PALM 102/181
© 2013 Pokémon

PHASE 1 Zwirklop **HP 90**

Nr. 356 Wirt-Pokémon Größe: 1,4 m Gewicht: 30,6 kg

Schwarz vor Augen 30

Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verwirrt.

Schwäche: x2 | Resistenz: -30 | Rückzug:

ILLUSTRATION: Tetsuya Nomura
PALM 103/123
© 2013 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Parfinesse **HP 90**

Nr. 683 Duft-Pokémon Größe: 0,8 m Gewicht: 15,5 kg

Stechender Geruch
Wirf 2 Münzen. Wenn eine oder beide Münzen Kopf zeigen, zeigt dein Gegner dir seine Handkarten. Wähle pro Kopf 1 Karte, die du dort findest. Dein Gegner mischt jene Karten in sein Deck.

Wunderbares Duftwasser 30

Wirf 1 Münze. Wähle bei Kopf einen Speziellen Zustand. Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt von jenem Speziellen Zustand betroffen.

Schwäche: x2 | Resistenz: -20 | Rückzug:

ILLUSTRATION: Tetsuya Nomura
PALM 142/214
© 2013 Pokémon

BASIS Zubat **HP 50**

Nr. 041 Fledermaus-Pokémon Größe: 0,8 m Gewicht: 2,5 kg

Biss 10

Giftschock 20+

Wenn das Aktive Pokémon deines Gegners vergiftet ist, fügt diese Attacke 50 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: x2 | Resistenz: -20 | Rückzug:

ILLUSTRATION: Tetsuya Nomura
PALM 64/214
© 2013 Pokémon

BASIC Paras KP 70



Nr. 040. Mushrom-Pokémon. Größe: 1,00 m. Gewicht: 11,9 kg.

Scratch 10

Slash 20

Schwäche x2 | Resistenz | Retreat

Illust. OCBASA
©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Whether it's due to a lack of visibility or a lack of sunspots, in Abba the mushrooms on Paras don't grow up the right.

PHASE 1 Duflo KP 70

Erweichelt sich nur Myrapla



Nr. 044. Unkraut-Pokémon. Größe: 0,8 m. Gewicht: 8,6 kg.

Widerlicher Duft 20
Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verwirrt und vergiftet.

Schwäche x2 | Resistenz | Rückzug

Illust. Ryoko Unemura
©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Sein Stempel sendet einen unglaublich lauten Geruch ab. Dieser stechende Geruch kann selbst bis zu 2 km entfernte Gegner bewusstlos machen.

BASIC Venuflibis KP 90



Nr. 455. Käferart-Pokémon. Größe: 1,4 m. Gewicht: 27,0 kg.

Schwärender Speichel 40
Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt verbrannt und vergiftet.

Anbinden 40
Während des nächsten Zuges deines Gegners kann sich das Verteidigende Pokémon nicht zurückziehen.

Schwäche x2 | Resistenz | Rückzug

Illust. Shibuschi
©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Klammert sich an Bäume in Sümpfen. Lockt Beute mit seinem süßlichen Speichel an und schluckt sie dann.

BASIC Sonnkern KP 40



Nr. 191. Samen-Pokémon. Größe: 0,3 m. Gewicht: 1,8 kg.

Samenbomben 20

Schwäche x2 | Resistenz | Rückzug

Illust. ryoma uruhiko
©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Es ernährt sich ausschließlich von den Taupropfen, die von den Blättern über ihm hinabfallen.

BASIC Myrapla KP 50



Nr. 0043. Unkraut-Pokémon. Größe: 0,5 m. Gewicht: 5,4 kg.

Wohl fühlen
Ziehe 1 Karte.

Zertrampeln 10

Schwäche x2 | Resistenz | Rückzug

Illust. Mikiel Hernandez
©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Tagsüber versteckt es sich in der kalten Erde, um die Sonne zu meiden. Es wächst im Mondschein.

BASIC Tarnpignon KP 50



Nr. 590. Pilz-Pokémon. Größe: 0,2 m. Gewicht: 1,0 kg.

Ramme 10

Schwäche x2 | Resistenz | Rückzug

Illust. Soyo Tsuruta
©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Bis heute kann niemand genau sagen, wieso Tarnpignon ein Pokeball-Muster aufweisen und welchen Zweck dies erfüllt.

BASIC Mabula KP 70



Nr. 736. Larven-Pokémon. Größe: 0,4 m. Gewicht: 4,4 kg.

Energiezufuhr
Lege 1 -Energiekarte aus deinem Ablagestapel an dieses Pokémon an.

Überraschungsangriff 50
Wirf 1 Münze. Bei Zahl hat diese Attacke keine Auswirkungen.

Schwäche x2 | Resistenz | Rückzug

Illust. Atsuko Nishida
©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

Mit seinem großen Kieler gräbt es sich seinen Bau im Waldboden. Zu seinen Leibspeisen gehört süßer Baumkult.

BASIS Tangela 80

Nr. 114 Ranken-Pokémon Größe: 1,0 m, Gewicht: 33,0 kg

Verprügler 10

Rankenhieb 60

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Seine wahre Gestalt ist weiterhin ein Mysterium, da sie von Ranken verwickelt wird, die unaufrichtig nachschwächen, selbst wenn sie antreiben.

Illust. Katsuyuki Itoh

006/195

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Sichlor 80

Nr. 123 Maria-Pokémon Größe: 1,5 m, Gewicht: 56,0 kg

Schallschnitt 10

Lege 1 Spezial-Energie vom Aktiven Pokémon deines Gegners auf seinen Ablagestapel.

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Illust. Norimi Sato

006/195

Mit jedem Kampf werden seine Sichelnschärfer. Es kann selbst einen massiven Baumstamm mit nur einem Schnitt zerteilen.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Webarak 60

Nr. 167 Käferwurm-Pokémon Größe: 0,5 m, Gewicht: 6,5 kg

Käferbiss 30

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Das Gift an seinen Mundwerkzeugen ist nicht sonderlich stark, jedoch ausreichend, um Beute zu schwächen, die ihm ins Netz gegangen ist.

Illust. Ryoji Kikayasu

003/195

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Fermicula 110

Nr. 632 Eisenmaisen-Pokémon Größe: 0,3 m, Gewicht: 33,0 kg

Nach Energie graben 10+

Durchsuche dein Deck nach bis zu 2 Basis-Energiekarten, zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Biss 50

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Illust. Yuya Oka

013/195

Es legt seine Eier im hintersten Winkel des Nests. Wenn es von Farnfräßer bedroht wird, wehrt es sich mit seinen kräftigen Kiefern.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Zirpurze 60

Nr. 401 Zirpen-Pokémon Größe: 0,4 m, Gewicht: 2,4 kg

Stolperer 10+

Wirf 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 20 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Illust. Shigenori Negishi

010/195

Wenn seine zwei Antennen sich berühren, erklingt ein Rat wie das Spiel eines Xylophons.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Viridium 110

Nr. 640 Wiesen-Pokémon Größe: 2,0 m, Gewicht: 200,0 kg

Viererpakt 20+

Wenn sich Kobalium, Terrakium und Keldeo auf deiner Bank befinden, fügt diese Attacke 70 Schadenspunkte mehr zu.

Blattsauger 50

Heile 20 Schadenspunkte bei diesem Pokémon.

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Illust. Koudai Saitoh

014/195

Eine Legende berichtet davon, wie Viridium einst mit Kobalium und Terrakium unermüdet die Pokémon Einals vor den Menschen beschützte.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Maskeregen 100

Nr. 0284 Augen-Pokémon Größe: 0,8 m, Gewicht: 3,0 kg

Panikmuster 10+

Wirf so lange 1 Münze, bis sie Zahl zeigt. Lege pro Kopf 1 zufällige Karte aus der Hand deines Gegners auf seinen Ablagestapel.

Käfergebrumm 70

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Illust. Haru Akasaka

007/197

Dank seiner vier Flügel kann es frei in alle Richtungen fliegen, sogar seitwärts und rückwärts.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Lilminip 50

Nr. 548 Wurzel-Pokémon Größe: 0,5 m, Gewicht: 6,6 kg

Ramme 10

Plumps 20

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Illust. HYOGONOSUKE

009/195

Ein Aufguss aus den sonnengetrockneten Blättern seines Hauptes schmeckt zwar bitter, ist jedoch als wirksames Mittel gegen Müdigkeit sehr geschätzt.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Rotom HP 80 ⚡



Nr. 429. Feuer-Pokémon. Größe: 0,3 m. Gewicht: 0,1 kg.

★ **Überholung**
Mische deine Handkarten in dein Deck. Ziehe anschließend 6 Karten.

⚡ ★ ★ **Flotter Sprung** 80

Schwäche: ⚡ × 2 | Resistenz: | Rückzug: ★

Illust. Takeru Ushio
Die Erfindung eines jungen Tufflers hat zu der Herstellung verschiedener Geräte geführt, die das Potenzial von Rotom nutzen können.
052/195

BASIS Britzigel HP 80 ⚡



Nr. 671. Stachel-Pokémon. Größe: 0,4 m. Gewicht: 1,0 kg.

★ **Familienruf**
Durchsuche dein Deck nach bis zu 2 Basis-Pokémon und lege sie auf deine Bank. Mische anschließend dein Deck.

⚡ ★ **Dauerrollen** 30+
Wirf so lange 1 Münze, bis zum ersten Mal das Ergebnis Zahl kommt. Diese Attacke fügt 30 Schadenspunkte mehr pro Kopf zu.

Schwäche: ⚡ × 2 | Resistenz: | Rückzug: ★

Illust. Sora Toriata
Aus dem Spitzens seiner Stacheln setzt es Elektrizität frei. Mit seinen scharfen Zähnen schubst es Algen von Steinen ab und frisst sie.
056/159

BASIS Pikachu HP 70 ⚡



Nr. 025. Maus-Pokémon. Größe: 0,4 m. Gewicht: 6,0 kg.

⚡ **Pika-Schlag** 20+
Wenn 1 deiner Dedenne während deines letzten Zuges Dede-Kurzschluss eingesetzt hat, fügt diese Attacke 180 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: ⚡ × 2 | Resistenz: | Rückzug: ★

Illust. Satoshi Igarashi
Je stärker die Elektrizität ist, die Pikachu produziert, desto weicher und elastischer sind seine Backentaschen.
049/195

PHASE 1 Raichu HP 120 ⚡



Nr. 026. Maus-Pokémon. Größe: 0,8 m. Gewicht: 10,0 kg.

★ **Überfallfunke** 40+
Wenn dein Gegner während dieses Spiels seine **VSTAR**-Power eingesetzt hat, fügt diese Attacke 100 Schadenspunkte mehr zu.

⚡ ⚡ ★ **Stromball** 120

Schwäche: ⚡ × 2 | Resistenz: | Rückzug: ★

Illust. Masumi Mizutani
Sein langer Schweif dient ihm zur Erdung. So bleibt es von der lähmenden Wirkung von Hochspannung selbst verschont.
050/195

BASIS Pikachu HP 70 ⚡



Nr. 025. Maus-Pokémon. Größe: 0,4 m. Gewicht: 6,0 kg.

★ **Heuler**
Während des nächsten Zuges deines Gegners fügen die Attacken des Verteidigenden Pokémon 20 Schadenspunkte weniger zu (bevor Schwäche und Resistenz verrechnet werden).

⚡ ★ **Pikaschuss** 30

Schwäche: ⚡ × 2 | Resistenz: | Rückzug: ★

Illust. OKACHEKE
Ist es wütend, entlädt sich augenblicklich die Elektrizität, die es in seinen Backentaschen gespeichert hat.
062/193

BASIS Magnetilo HP 60 ⚡



Nr. 0081. Magnet-Pokémon. Größe: 0,3 m. Gewicht: 6,0 kg.

⚡ **Ramme** 10

★ ★ **Geschwindigkeitsball** 20

Schwäche: ⚡ × 2 | Resistenz: | Rückzug: ★

Illust. Hisakazu Fukuda
Die seitlichen Module halten es in der Luft, indem sie mit elektromagnetischen Wellen die Schwerkraft überlisten.
063/197

BASIS Magnetilo HP 60 ⚡



Nr. 0081. Magnet-Pokémon. Größe: 0,3 m. Gewicht: 6,0 kg.

★ **Magnettausch**
Tausche dieses Pokémon gegen 1 Pokémon auf deiner Bank aus.

⚡ **Elektroball** 10

Schwäche: ⚡ × 2 | Resistenz: | Rückzug: ★

Illust. KITOTAKA OSHITAMA
Es bewegt sich schwebend. Seine Magnete an den Seiten senden unter anderem elektromagnetische Wellen aus.
063/198

たね ビリリダマ HP 60 ⚡



電撃のたまご。ゼンマイの力で、電気を溜めこみ、弾丸のように飛ばす。

⚡ **ローリングアタック** 10+
コインを1回投げオモテなら、20ダメージ追加。

電撃 × 2 | 電撃力 | じぶら ★

Illust. nagimiro
転がって移動することで、電気がデコボコだとシヤックで蓄積してしまふ。
100/165

PHASE 1 Luxio KP 80 ⚡

Entwickelt sich aus Sheinux

FLIEBENDER ANGRIFF

Nr. 404 Fackler-Pokémon, Größe: 0,9 m, Gewicht: 30,3 kg

Sprungtritt
Diese Attacke fügt 1 Pokémon deines Gegners 30 Schadenspunkte zu. (Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank nicht an.)

Kopf-Blitz 50

Schwäche: ⚡ x2 | Resistenz: | Rückzug: ⚡

Illust. Shūhōri

Durch die Spitzen seiner scharfen Krallen strömt Elektrizität. Selbst kleine Kratzer verursachen Ohnmacht.

W F 041/159

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Sheinux KP 60 ⚡

FLIEBENDER ANGRIFF

Nr. 403 Fackler-Pokémon, Größe: 0,5 m, Gewicht: 9,5 kg

Rückwärtskick 20

Schwäche: ⚡ x2 | Resistenz: | Rückzug: ⚡

Illust. Mitsu Nishiki

In Gefahr blendet es seinen Gegner mit seinem Fell und flieht, während der Gegner einen Moment blind ist.

W F 039/159

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Sheinux KP 60 ⚡

Nr. 403 Fackler-Pokémon, Größe: 0,5 m, Gewicht: 9,5 kg

Donnerrüttler 30
Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 10 Schadenspunkte zu.

Schwäche: ⚡ x2 | Resistenz: | Rückzug: ⚡

Illust. 0313

Durch Muskelkontraktionen erzeugt es Strom. Heftiges Zittern ist bei Sheinux ein Anzeichen dafür, dass es sehr viel Elektrizität generiert.

W F 040/159

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Eguana KP 70 ⚡

Nr. 694 Generator-Pokémon, Größe: 0,5 m, Gewicht: 6,0 kg

Statischer Schock 10

Rückwärtskick 20

Schwäche: ⚡ x2 | Resistenz: | Rückzug: ⚡

Illust. Osvaldo KATO

Es breitet die Hautlappen an seinem Kopf aus, um mithilfe des Sonnenlichts Strom zu erzeugen und mächtige Elektro-Attacken einzusetzen.

W F 049/159

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIC Cubone HP 60



Nr. 104. Stein-Pokémon. Größe: 0,5 m. Gewicht: 14,5 kg.

Sharpshooting
This attack does 20 damage to 1 of your opponent's Pokémon. (Don't apply Weakness and Resistance for Benched Pokémon.)

Weakness: x2. Resistance: . Retreat:

Illust. Hirono
PAL # 37/62

This skill is known only to Cubone. It is the last wish of its dead mother. According to some, it will evolve when it comes to terms with the pain of her death.

PHASE 1 Digdri HP 90



Nr. 0247. Maschen-Pokémon. Größe: 0,7 m. Gewicht: 43,4 kg.

Schaufler 50
Wirf 1 Münze. Verhindere bei Kopf während des nächsten Zuges deines Gegners allen Schaden durch und alle Effekte von Attacken, die diesem Pokémon zugefügt werden.

Weakness: x2. Resistance: . Rückzug:

Illust. Mochi
PAL # 104/197

Seine drei Köpfe bewegen sich abwechselnd hintert und hinunter, um das Erdreich um sich herum zu lockern und sich hier / aben zu können.

BASIC Wuffels HP 60



Nr. 741. Vireon-Pokémon. Größe: 0,5 m. Gewicht: 9,3 kg.

Ausführen
Wirf 1 Münze. Tausche bei Kopf 1 Pokémon auf der Bank deines Gegners gegen sein Aktives Pokémon aus.

Schmetterkick 20

Weakness: x2. Resistance: . Rückzug:

Illust. OKACHEKE
PAL # 073/159

Es ist zwar sehr zurücklich, aber wegen seiner Augenlider, zu beiden Seiten seiner Krallen, kann es zu einem kreischenden Verteidigungsmann werden.

BASIC Larvitar HP 70



Nr. 0248. Fels-Pokémon. Größe: 0,3 m. Gewicht: 7,4 kg.

Doppelstich 10x
Wirf 2 Münzen. Diese Attacke fügt 10 Schadenspunkte pro Kopf zu.

Weakness: x2. Resistance: . Rückzug:

Illust. Hirono
PAL # 110/199

Es wird tief im Erdreich geboren. Hat es einen Berg-Lake gelassen, verpuppt sich dieses Pokémon.

PHASE 1 Pupitar HP 80



Nr. 0247. Hartschalen-Pokémon. Größe: 1,2 m. Gewicht: 152,0 kg.

Steinwurf 20

Explosiver Tackle 60
Diese Attacke fügt auch 1 Pokémon auf deiner Bank 20 Schadenspunkte zu. (Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank nicht an.)

Weakness: x2. Resistance: . Rückzug:

Illust. Sachinawa Genji
PAL # 106/197

Diese Puppe katapultiert sich in die Luft, indem sie Gas ausstößt, das sich in ihrem Körper angestaut hat, und sorgt so für Unruhe.

BASIC Sonnenfel HP 90



Nr. 338. Meteo-Pokémon. Größe: 1,2 m. Gewicht: 154,0 kg.

Fähigkeit: Sonnenenergie
Einmal während deines Zuges kannst du 1 -Energiekarte aus deinem Ablagestapel an 1 deiner Lunastein anlegen.

Rundumangriff 50

Weakness: x2. Resistance: . Rückzug:

Illust. OKACHEKE
PAL # 069/159

Es rotiert um die eigene Achse und strahlt dabei sonnen gleiches Licht aus, mit dem es den Gegner blendet.

BASIC Sankabuh HP 80



Nr. 769. Sandhaufen-Pokémon. Größe: 0,5 m. Gewicht: 70,0 kg.

Bedrängen 10
Während des nächsten Zuges deines Gegners kann sich das Verteidigende Pokémon nicht zurückziehen.

Weakness: x2. Resistance: . Rückzug:

Illust. Sakai
PAL # 099/195

Es entstand aus einem Sandhaufen, in den der Größ eines Verstorbenen fuhr. Die Schaufel auf Sankabuh's Kopf ist sein größter Schatz.

BASIC Onix HP 110



Nr. 095. Fels-Pokémon. Größe: 0,8 m. Gewicht: 210,0 kg.

Schutzdruck 30
Während des nächsten Zuges deines Gegners werden diesem Pokémon durch Attacken 30 Schadenspunkte weniger zugefügt (nachdem Schwäche und Resistenz verrechnet wurden).

Steinwurf 90

Weakness: x2. Resistance: . Rückzug:

Illust. KENSOBU ITO
PAL # 138/264

Es bewegt sich mit 80 km/h durch das Erdreich, indem es seinen massiven, rauen Körper dreht und wendet.

PHASE 1 Anorith HP 90



Nr. 347. Ugarolien-Pokémon. Größe: 0,7 m. Gewicht: 12,5 kg.

Fossilabwurf 30+
Du kannst 1 Unbekanntes Fossil-Karte aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel legen. Wenn du das machst, fügt diese Attacke 120 Schadenspunkte mehr zu.

Weakness: x2. Resistance: . Rückzug:

Illust. Mitsuhiro Arita
PAL # 095/195

Es wurde aus einem Fossil wiederbelebt. Vor circa 100 Millionen Jahren war es im Meer zu Hause, wo es mit seinen beiden Klauen auf Jagd ging.

BASIS Riolu **KP 60**



Nr. 447, Wasser-Pokémon, Größe: 0,2 m, Gewicht: 20,2 kg

Fußkick 50

Schwäche: x2 Resistenz Rückzug:

Es besitzt so viel Ausdauer, dass es die ganze Nacht rennen könnte. Wer mit ihm spazieren gehen will, kann nur so schnell mit ihm Schritt halten.

Illust. Tetsu Abiru
PAL 071/159

BASIS Phanpy **KP 80**



Nr. 231, Langhörn-Pokémon, Größe: 0,8 m, Gewicht: 83,5 kg

Zurückschlagen 10+

Wirf 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 20 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: x2 Resistenz Rückzug:

Illust. Motoo Kimura
PAL 091/195

Trotz seiner geringen Größe ist es stark. Es kann einen Erwachsenen mühelos auf dem Rücken tragen.

PHASE 1 Donphan **KP 150**



Nr. 232, Felsen-Pokémon, Größe: 1,1 m, Gewicht: 120,0 kg

Rollkoller 110

Wenn sich dieses Pokémon während dieses Zuges entwickelt hat, hat diese Attacke keine Auswirkungen.

Riesenbeißer 170

Schwäche: x2 Resistenz Rückzug:

Illust. Anzaki Dynamis
PAL 052/195

Je größer und länger die Stacheln, desto höher ist der Rang in der Herde, doch das dauert lange.

BASIS Menki **KP 60**



Nr. 606, Schweinaffen-Pokémon, Größe: 0,5 m, Gewicht: 28,0 kg

Fußkick 10

Herunterhängen 30

Schwäche: x2 Resistenz Rückzug:

Es lebt mit Artgenossen in Baumkronen. Verliert es sich aus den Augen, wird es vor Essamkeit sofort zornig.

Illust. Kenji Yamada
PAL 106/193

PHASE 1 Rasaff **KP 110**



Nr. 0057, Schweinaffen-Pokémon, Größe: 1,0 m, Gewicht: 32,0 kg

Fußkick 30

Trommler 60+

Wirf 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 60 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: x2 Resistenz Rückzug:

Illust. Shin Nagasawa
PAL 107/193

Spürt Rasaff, dass jemand es anblickt, wird es rasend vor Wut. Es verliert jeden, der es wagt, seinen Blick zu erwidern.

BASIS Riolu **KP 60**



Nr. 447, Wasser-Pokémon, Größe: 0,2 m, Gewicht: 20,2 kg

Fußkick 50

Schwäche: x2 Resistenz Rückzug:

Es besitzt so viel Ausdauer, dass es die ganze Nacht rennen könnte. Wer mit ihm spazieren gehen will, kann nur so schnell mit ihm Schritt halten.

Illust. Tetsu Abiru
PAL 071/159

PHASE 1 Georok **KP 110**



Nr. 675, Gestein-Pokémon, Größe: 1,0 m, Gewicht: 105,0 kg

Tackle 30

Felsenquetscher 70

Schwäche: x2 Resistenz Rückzug:

Illust. AKIRA EGAWA
PAL 058/159

Es bewegt sich rollend über Abhänge fort. Stürzt es verheerend in einen Fluss, sprengt es sich in seiner Verzwilling selbst in die Luft.

BASIS Glibunkel **HP 80**



№. 413 Schwarm-Pokémon Größe: 1,3 m Gewicht: 111 kg

Korkenzieherhieb **30**

Schwäche $\times 2$ | Resistenz | Rückzug $\star \star$

Illust. Shin Nishimura
078/195

Es schubst deinen Gegner mit Larven nach hinten, die es mit seinem Füllhornchen zerquetscht. Je länger du dies machst, desto mehr Punkte erhältst du.

PHASE 1 Toxiquak **HP 120**



Entwickelt sich aus Glibunkel

№. 414 Schwarm-Pokémon Größe: 1,3 m Gewicht: 111 kg

Durchbohren **30**

Hechtender Kinnhaken **120**

Während des nächsten Zuges deines Gegners werden diesem Pokémon durch Attacken 50 Schadenspunkte mehr zugefügt (nachdem Schwäche und Resistenz verrechnet wurden).

Schwäche $\times 2$ | Resistenz | Rückzug $\star \star$

Illust. Uto
110/195

Es nähert sich springend seinem Gegner und bohrert seine giftigen Klauen in ihn hinein. So hat ein kleiner Kratzer lässt den Gegner K.O. gefahren.

ベトベター **HP 80**



№. 088 Wasser-Pokémon Größe: 1,0 m Gewicht: 33,4 kg

べつとりプレス **10**

次の相手の番、このワザを受けたポケモンは、にげるためのエネルギーが、1個ぶん多くなる。

Illust. Akiteru Nino
088/165

ヘドロがポケモンになった。強い場所に来ると、後にはいどきを飛ばす。

進化 1 ベトベトン **HP 150**



№. 089 Wasser-Pokémon Größe: 1,2 m Gewicht: 30,0 kg

ベトベトジェイル **30**

次の相手の番、このワザを受けたポケモンは、ワザを使うためのエネルギーとにげるためのエネルギーが、それぞれ1個ぶん多くなる。

ヘドロぼくだん **180**

Illust. Nishio Nishio
089/165

強いヘドロが、空気にまどわりつく。足跡に踏ただけで、海に吸われる。

PHASE 1 Rokkaiman **HP 90**



Entwickelt sich aus Ganovil

№. 552 Wüstentropo-Pokémon Größe: 1,0 m Gewicht: 33,4 kg

Biss **20**

Ausbaggern

Lege die obersten 3 Karten des Decks deines Gegners auf seinen Ablagestapel.

Schwäche $\times 2$ | Resistenz | Rückzug $\star \star \star$

Illust. Shin Nishimura
079/159

Einen Teil seiner Beute vergräbt es als Notration im Sand. Auf sie greift es zurück, wenn es von einer erfolglosen Jagd zurückkehrt.

PHASE 1 Rokkaiman **HP 100**



Entwickelt sich aus Ganovil

№. 552 Wüstentropo-Pokémon Größe: 1,0 m Gewicht: 33,4 kg

Knirscher **60**

Wirf 1 Münze. Lege bei Kopf 1 Energie vom Aktiven Pokémon deines Gegners auf seinen Ablagestapel.

Schwäche $\times 2$ | Resistenz | Rückzug $\star \star \star$

Illust. Poni Kobayashi
112/195

Da es dank seiner besonderen Augen selbst im Dunkeln gut sieht, kann es auch nachts auf die Jagd gehen, ohne sich zu verirren.

PHASE 1 Nachtara **HP 110**



Entwickelt sich aus Evoli

№. 0182 Mondschnee-Pokémon Größe: 1,0 m Gewicht: 17,0 kg

Finte

Diese Attacke fügt 1 Pokémon deines Gegners 50 Schadenspunkte zu. Der Schaden dieser Attacke wird durch Schwäche, Resistenz oder Effekte auf jenem Pokémon nicht verändert.

Pechschwarze Klinge **140**

Während deines nächsten Zuges kann dieses Pokémon nicht angreifen.

Schwäche $\times 2$ | Resistenz | Rückzug \star

Illust. rika
130/197

Wird es der Aura des Mondes ausgesetzt, glühen die ringförmigen Muster auf seinem Körper leuchtend und es erhält eine mysteriöse Kraft.

PHASE 1 Hundemon **KP 130**

Entwickelt sich aus Hundelotus

Nr. 0229 Heilm-Pokémon Größe: 1,4 m Gewicht: 25,0 kg

Gewagter Angriff **50+**
Wenn das Aktive Pokémon deines Gegners ein Entwicklungs-Pokémon ist, fügt diese Attacke 70 Schadenspunkte mehr zu.

Schattenschlitzer **130**
Lege 1 Energie von diesem Pokémon auf deinen Ablagestapel.

Schwäche: x2 / Resistenz: Rückzug:

Wird man von den Flammen getroffen, drückt es aus seinem Maul schießt, so erleidet man eine Brandwunde, deren Schmerz nie nachlässt.

Illustration: Haru Mizuki
029/199

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Aggrostella **KP 120**

Entwickelt sich aus Garstella

Nr. 748 Dorn Stein-Pokémon Größe: 0,1 m Gewicht: 1,1 kg

Giftschock **10+**
Wenn das Aktive Pokémon deines Gegners vergiftet ist, fügt diese Attacke 120 Schadenspunkte mehr zu.

Dornensalve **90**

Schwäche: x2 / Resistenz: Rückzug:

Um dem kalten Wasser der Calar-Region zu trotzen, bilden seine Beine eine Kuppel, deren Inneres es mittels Körperwärme aufheizt.

Illustration: Light
115/195

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Smogon **KP 70**

Nr. 129 Schwärzen-Pokémon Größe: 0,6 m Gewicht: 1,0 kg

Smog **20**
Das Aktive Pokémon deines Gegners ist jetzt vergiftet.

Schwäche: x2 / Resistenz: Rückzug:

Angrifflich waren diese nach verpesteter Luft gierenden Pokémon früher weit aus häufiger in der Calar-Region anzutreffen als heute.

Illustration: Miki Kudo
073/199

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Algitt **KP 60**

Nr. 696 Sumpfwasser-Pokémon Größe: 0,5 m Gewicht: 7,3 kg

Tackel **10**

Schmelzen **20**

Schwäche: x2 / Resistenz: Rückzug:

Es treibt versteckt zwischen Algen durchs Meer. Nähert sich ein Pokémon, um diese zu essen, wird es von Algitt erledigt und verspeist.

Illustration: Sennosuke Komiyama
081/199

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Kramurx **KP 60**

Nr. 198 Finsternis-Pokémon Größe: 0,5 m Gewicht: 2,1 kg

Ausschwärmen
Durchsuche dein Deck nach bis zu 2 Kramurx und lege sie auf deine Bank. Mische anschließend dein Deck.

Pikser **10**

Schwäche: x2 / Resistenz: -30 Rückzug:

Für seinen Chef geht es auf die Jagd nach glitzernden Objekten. Von vielen Menschen wird es als Überbringer des Unheils verabscheut.

Illustration: Light
106/195

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Zubat **KP 40**

Nr. 041 Fledermaus-Pokémon Größe: 0,8 m Gewicht: 7,5 kg

Biss **10**

Schwäche: x2 / Resistenz: Rückzug:

Über den Mund stößt es Ultraschallwellen aus, um seine Umgebung zu erkunden. So kann es selbst in engen Höhlen geschickt umherfliegen.

Illustration: Shigeru Miyamoto
103/195

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Golbat **KP 70**

Entwickelt sich aus Zubat

Nr. 042 Fledermaus-Pokémon Größe: 1,6 m Gewicht: 55,0 kg

Biss **30**

Schwäche: x2 / Resistenz: Rückzug:

Das Blut anderer Lebewesen ist seine Lebenspeise. Man sagt, dass es das abgesaugte Blut manchmal mit hungrigen Artgenossen teilt.

Illustration: Anzaki Dynamic
104/195

©2022 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Wailmer KP 110

Nr. 320. Wasser-Pokémon. Größe: 2,2 m. Gewicht: 130,0 kg.

Großer Schluck 30
Heile bei diesem Pokémon genauso viel Schaden, wie du dem Aktiven Pokémon deines Gegners zugefügt hast.

Wellenplatscher 60

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Illustr. Shin Shimizu
032/195

Es jenseit Meereswaare mit dem Nasenbüchlein, die über seinen Augen hängen. Außerdem trinkt es täglich eine Tonne Urin.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Wailord KP 200

Nr. 311. Tuffste-Pokémon. Größe: 14,5 m. Gewicht: 398,0 kg.

Fähigkeit **Großkoloss**
Diesem Pokémon werden durch Attacken 30 Schadenspunkte weniger zugefügt (nachdem Schwäche und Resistenz verrechnet wurden).

Spezialwelle 120+
Wenn an dieses Pokémon mindestens 1 Spezial-Energie angelegt ist, fügt diese Attacke 120 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Illustr. Mitsuhiro Komatsu
030/195

Springt es mit seinem gewaltigen Körper von einer Welle als kann es Gegner allein mit der Wucht des Auftritts besiegen.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Relicanth KP 90

Nr. 365. Bestand-Pokémon. Größe: 1,0 m. Gewicht: 23,4 kg.

Fossilbergung
Mische eine beliebige Kombination aus bis zu 4 Unbekanntes Fossil- und Seltenes Fossil-Karten aus deinem Ablagestapel in dein Deck.

Aquawelle 30
Das Aktive Pokémon deines Gegners schläft jetzt.

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Illustr. SAZUKE NAKAI
044/195

Dank seiner starrartigen Schuppen und mit fast perfekten Schwimmblasen kann es dem Wasserdruck der Tiefsee standhalten.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Lapras KP 110

Nr. 0131. Transport-Pokémon. Größe: 2,5 m. Gewicht: 220,0 kg.

Hagelsturm
Diese Attacke fügt jedem Pokémon deines Gegners 10 Schadenspunkte zu. (Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank nicht an.)

Polarwind 100

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Illustr. motozo
045/197

Es kommt gut mit Kälte zurecht und kann auch in eisigen Meeren problemlos schwimmen. Seine Haut fühlt sich platt und kühl an.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Karpador KP 30

Nr. 0129. Fisch-Pokémon. Größe: 0,9 m. Gewicht: 10,0 kg.

Springen
Wirf 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 1 Pokémon deines Gegners 10 Schadenspunkte zu. (Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank nicht an.)

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Illustr. KYOTAKA OSHIYAMA
044/198

Ein schwaches und jämmerliches Pokémon. Manchmal gelingt es ihm hohe Sprünge, aber über 2 m kommt es selten hinaus.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Barschwa KP 30

Nr. 349. Fisch-Pokémon. Größe: 0,6 m. Gewicht: 7,4 kg.

Aufstieg
Durchsuche dein Deck nach 1 Karte, die sich aus diesem Pokémon entwickelt, und lege sie auf dieses Pokémon, um es zu entwickeln. Mische anschließend dein Deck.

Platscher 10

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Illustr. 0313
039/195

Sein unvoreilhaftes Aussehen macht es zwar unbeliebt, doch seine erstaunliche Lebenskraft hat das Interesse der Forscher an ihm geweckt.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Froxy KP 70

Nr. 0656. Blaubrosch-Pokémon. Größe: 0,8 m. Gewicht: 7,0 kg.

Hüpfversuch 30
Wirf 1 Münze. Bei Zahl hat diese Attacke keine Auswirkungen.

Schwäche $\times 2$ Resistenz Rückzug

Illustr. Atsuya Uki
056/197

Es schützt seine Haut mit feinen Blasen, die seinen Körper umhüllen. Es mag unbekümmert aussehen, behält die Umgebung aber immer aufmerksam im Auge.

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Togedemaru **KP 80**

Nr. 727, Energie-Pokémon, Größe: 0,3 m, Gewicht: 3,3 kg

Toge-Spurt **10**

Wirf 1 Münze. Bei Kopf kann dein Gegner während seines nächsten Zuges, wenn dieses Pokémon kampfunfähig wird, dafür keine Preiskarten nehmen.

Schwäche $\times 2$ / Resistenz -30 / Rückzug \star

Illust: Kenji Yamamoto

Der Schwanz an seinem Rücken absorbiert Blitze und Angriffe von Elektro-Pokémon. Es speichert dort so gewonnenen Strom in Elektrotaschen.

127/195

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Kobalium **KP 120**

Nr. 438, Energie-Pokémon, Größe: 2,1 m, Gewicht: 250,0 kg

Fähigkeit Gesetz der Redlichkeit

Die Attacken deiner Basis-Pokémon fügen dem Aktiven \heartsuit Pokémon deines Gegners 30 Schadenspunkte mehr zu (bevor Schwäche und Resistenz verrechnet werden).

Vorlage **30**

Wähle bis zu 2 Pokémon auf deiner Bank. Durchsuche für jedes jener Pokémon dein Deck nach 1 Basis-Energiekarte und lege sie an jenes Pokémon an. Mische anschließend dein Deck.

Schwäche $\times 2$ / Resistenz -30 / Rückzug \star

Illust: Shin Nishizawa

Legenden zufolge kämpfte es einst zusammen mit Terrakium und Viridium gegen die Menschen, um die Pokémon der Einfall-Region zu beschützen.

126/195

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

PHASE 1 Magneton **KP 90**

Nr. 082, Magnet-Pokémon, Größe: 1,0 m, Gewicht: 60,0 kg

Entwickelt sich aus Magnetilo

Zurückprallen **50**

Dein Gegner tauscht sein Aktives Pokémon gegen 1 Pokémon auf seiner Bank aus.

Schwäche $\times 2$ / Resistenz -30 / Rückzug \star

Illust: Sayo Tsuruta

Es entsteht durch den Zusammenschluss dreier Magnetilo und sendet starke Radiowellen aus, um seine Umgebung zu untersuchen.

106/189

©2023 Pokémon/Nintendo/Creatures/GAME FREAK

BASIS Stollunior KP 70



Nr. 304, Kampfsport-Pokémon, Größe: 0,4 m, Gewicht: 10,0 kg

Ramme 10

Vorwagen 30
Dieses Pokémon fügt auch sich selbst 10 Schadenspunkte zu.

Schwäche: x2 | Resistenz: -30 | Rückzug:

Illustration: Mino Nakai

Es kann Eisenherz 2 und manchmal auch Babagelive. So bildet es einen Panzer aus Stahl, der seinen Körper schützt.

087/159

PHASE 1 Stollrak KP 90



Nr. 301, Energie-Pokémon, Größe: 0,9 m, Gewicht: 120,0 kg

Konfrontieren 40

Chaos anrichten 80
Wirf so lange 1 Münze, bis zum ersten Mal das Ergebnis Zahl kommt. Lege pro Kopf die oberste Karte vom Deck deines Gegners auf seinen Ablagestapel.

Schwäche: x2 | Resistenz: -30 | Rückzug:

Illustration: Mino Nakai

Stollrak leben in Bergen, die reich an Quellwasser und Eisenerz sind, weshalb sie oft mit Menschen in Konflikt geraten.

088/159

PHASE 2 Stolloss KP 180



Nr. 306, Energie-Pokémon, Größe: 2,1 m, Gewicht: 360,0 kg

Schutzdruck 100
Während des nächsten Zuges deines Gegners werden diesem Pokémon durch Attacken 30 Schadenspunkte weniger zugefügt. (Nachdem Schwäche und Resistenz verrechnet wurden.)

Seismischer Bruch 240
Diese Attacke fügt auch jedem deiner Pokémon 30 Schadenspunkte zu. (Wende Schwäche und Resistenz bei Pokémon auf der Bank nicht an.)

Schwäche: x2 | Resistenz: -30 | Rückzug:

Illustration: Yasuhiro

Auf der Suche nach Eisen, seiner Nahrung, gräbt es mit seinen Stahlfingern sogar Tunnel durch Felsen.

111/198

BASIS Klick KP 50



Nr. 593, Getriebe-Pokémon, Größe: 0,3 m, Gewicht: 21,0 kg

Rufzeichen

Durchsuche dein Deck nach 1 Pokémon, zeige es deinem Gegner und nimm es auf deine Hand. Mische anschließend dein Deck.

Schwäche: x2 | Resistenz: -30 | Rückzug:

Illustration: Kyoko Usui

Seine zwei Teile stehen einander näher als Zwillinge. Eine andere Kombination würde nicht halb so gut ineinandergreifen.

123/195

PHASE 1 Kliklak KP 90



Nr. 600, Getriebe-Pokémon, Größe: 0,6 m, Gewicht: 51,0 kg

Klikkdiskus 80x
Wirf 2 Münzen. Diese Attacke fügt 80 Schadenspunkte pro Kopf zu.

Schwäche: x2 | Resistenz: -30 | Rückzug:

Illustration: SATOSHI NAKAI

Macht es Ernst, greift das kleine äußere Rad in das große Rad, was die Drehgeschwindigkeit merklich erhöht.

124/195

PHASE 1 Galar-Mauzinger KP 120



Nr. 863, Wirkung-Pokémon, Größe: 0,8 m, Gewicht: 28,0 kg

Scharfe Krallen 30+
Wirf 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 60 Schadenspunkte mehr zu.

Schlitzer 90

Schwäche: x2 | Resistenz: -30 | Rückzug:

Illustration: Tezuro

Die Haare auf seinem Kopf haben sich zu etwas verändert, das an einen eisernen Helm erinnert. Es ist von Natur aus kriegerisch veranlagt.

085/159

BASIS Tanhel KP 60



Nr. 374, Eisenkugel-Pokémon, Größe: 0,6 m, Gewicht: 95,2 kg

Magnetischer Auftrieb

Durchsuche dein Deck nach 1 Karte. Mische dein Deck und lege jene Karte anschließend darauf.

Tackle 20

Schwäche: x2 | Resistenz: -30 | Rückzug:

Illustration: Yasuhiro

Mit der Magnetkraft, die es an seinem Hinterteil erzeugt, zieht es Gegner ruckartig zu sich heran, um sie mit seinen scharfen Krallen aufzuspießen.

113/195

PHASE 1 Metang KP 100



Nr. 375, Eisenkugel-Pokémon, Größe: 1,2 m, Gewicht: 201,5 kg

Patronenhieb 30+
Wirf 2 Münzen. Diese Attacke fügt 30 Schadenspunkte mehr pro Kopf zu.

Schwäche: x2 | Resistenz: -30 | Rückzug:

Illustration: Shin Nishizawa

Durch Magnetismus verschmelzen zwei Tanhel miteinander. Da es nun zwei Gehirne besitzt, haben sich seine Psychokräfte verdoppelt.

118/195

PHASE 1 Scherox KP 130



Nr. 212, Kneifer-Pokémon, Größe: 1,1 m, Gewicht: 118,0 kg

Kreuzschere 30+
Wirf 1 Münze. Bei Kopf fügt diese Attacke 30 Schadenspunkte mehr zu.

Bedrohliche Krallen 80+
Wenn das Aktive Pokémon deines Gegners ein Basis-Pokémon ist, fügt diese Attacke 80 Schadenspunkte mehr zu.

Schwäche: x2 | Resistenz: -30 | Rückzug:

Illustration: Iodono

Mit einer seiner großen Scheren, die ein Drittel seines Körpergewichts ausmachen, kann es Felsen mit einem einzigen Schlag zermalmen.

086/159